SOFTWARE GIDS

ADVENTURES, STRATEGIE-, ARCADE- en SIMULATIESPELLEN.

PC / Amiga + CD-32 / CD-I
Macintosh / Atari-ST

VERSCHIJNT 6x PER JAAR
JULI / AUGUSTUS 1994
FL. 7,95 / Bfr. 155

NR. 26



VEEL CD-ROM's, slechts enkele uitschieters:
AEGIS GUARDIAN OF THE FLEET, GOBLINS 3, THE HORDE, QUANTUM GATE, SAM & MAX HIT THE ROAD, WRATH OF THE GODS.

CD en DISK: BATTLE ISLE 2, BLOODNET, GREAT NAVAL BATTLES 2, RAPTOR, RAVENLOFT, UFO, ULTIMA 8 PAGAN, FLEET DEFENDER.
en nog ca. 50 andere titels.

PC/AMIGA, 3 toppers: CANNON FODDER, DIGGERS, SETTLERS.

MARIO BROTHERS met een origineel spel op CD-I.

MPEG KAART VOOR MS-DOS PC.

PC
AMIGA
ATARI-ST
CD-32
CD-I

SOFTWARE GIDS

Software Gids nr. 26 juli/augustus 1994
Nummer 27 verschijnt begin september 1994

COLOFON

De Software Gids is een uitgave van:
Uitgeverij Herps,
Postbus 516,
8200 AM LELYSTAD.
TEL: 03200-47218
(werkdagen tussen 10.00 en 17.00 uur)
FAX: 03200-47221

De Software Gids verschijnt 2-maandelijks. Een abonnement kan op elk moment ingaan en loopt tot het einde van de jaargang.

Voor de verlenging van het abonnement ontvangt u een acceptgirokaart.
Betalingen: Postbank 5036011 t.n.v. Uitgeverij J.Herps, Postbus 516, 8200 AM LELYSTAD.
Of per girobetaalkaart/eurocheque.
België: Generale Bank te Hasselt,
rek. nr. 235-0430464-87 t.n.v. J.Herps, Lelystad.

Hoofdredaktie:
Alfred Debels
Postbus 516
8200 AM LELYSTAD
Tel. 03200-47218

Aan dit nummer werkten o.a. mee:
Jocelyn.
Frank Buurman.
Arjan Dasselaar.
Martijn van Gessel.
Bas Janssen.
Henk Riemersma.
Erik Sonnega.
Onno Kubbe.
Frans Romkema.
Stijn v.d. Hoogen.
Martijn van Glabbeek.
Iwan en Rik Luiten.

Commerciële advertenties,
inl.abonnementen e.d.:
José Herps
Tel. 03200-47218

Verspreider Nederland:
BETAPRESS, Gilze.

ISSN 0926-0501

INHOUD

VOORWOORD

Kaarten, bonnen en formulieren.

Al jaren stuur ik, na aanschaf van een nieuw softwarepakket (spel of zakelijk, maakt niet uit), de bijgeleverde bon, kaart of het registratieformulier in, omdat ik op die manier op de hoogte wens te blijven van nieuwe ontwikkelingen, updates etc. Deze wens wordt niet alleen door mij geuit, maar is tevens de belofte, die bij al deze artikelen gedaan wordt. En wat krijg je dan? Alles, mits het geld kost, niks als het gaat om informatie over fouten in de software of updates met correcties en/of aanvullingen.

Onlangs zijn we hier overgegaan op nieuwe versies van onze software, die tegenwoordig bijna allemaal onder Windows 3.1 draaien. Ineens blijken dan vertrouwde produkten niet meer te doen wat we van ze gewend waren.
Het wekenlang prutsen leverde niet het gewenste resultaat en na intensief zoeken bleef één mogelijke dader over: Windows zelf! Ik had dit kunnen weten want MS-DOS was na 6.0 versies ook nog niet perfekt, terwijl Windows pas bij 3.11 is!

Dat betekent modem inschakelen, de Microsoft BBS in de VS bellen en een lijst opvragen van updates. Tjonge, tjonge, wat een lijst! Maar liefst 12 pagina's moest de printer uitspugen om het overzicht volledig op m'n bureau te krijgen en na enige speurwerk blijken vrijwel alle drivers, die ik voor deze pakketten nodig heb, inmiddels meerdere malen bijgewerkt te zijn. Kijk je de gehele lijst na, dan lijkt het erop of vrijwel het gehele Windows besturingssysteem inmiddels herschreven is. Nogmaals het modem aan, de programma's intoetsen en een paar uur later zijn alle drivers en andere programma's ingelezen, want als alle door jou gebruikte programma's inmiddels bijgewerkt zijn, wordt de keuze lastig en laad je ze dus allemaal maar in. Een deel werkt nu naar behoren, maar als dan enige weken later de rekening van de PTT verschijnt, blijkt deze 'update' duurder te zijn dan de prijs die ik indertijd voor het pakket bij onze leverancier heb betaald. Dit inklusief een potige handleiding, terwijl we nu al weten dat we binnenkort weer een kijkje in deze BBS moeten nemen, want helaas is nog niet alles 100% in orde. Door het ontstane tijdgebrek zal dit gidsje nog niet helemaal in orde zijn, maar na het verschijnen van het uiteindelijke produkt, kunnen we alles nog eens goed nakijken en nogmaals de BBS induiken om te proberen de laatste vraagstukken ook op te lossen. Voorlopig weten we -helaas- zeker dat de drivers voor de Linotronics 330 nog steeds problemen geven met enkele lettertypes zodat sommige pagina's wat vreemde 'koppen' bevatten. De tijd ontbrak om dit te corrigeren. Volgende keer zal het er allemaal wat beter uitzien.

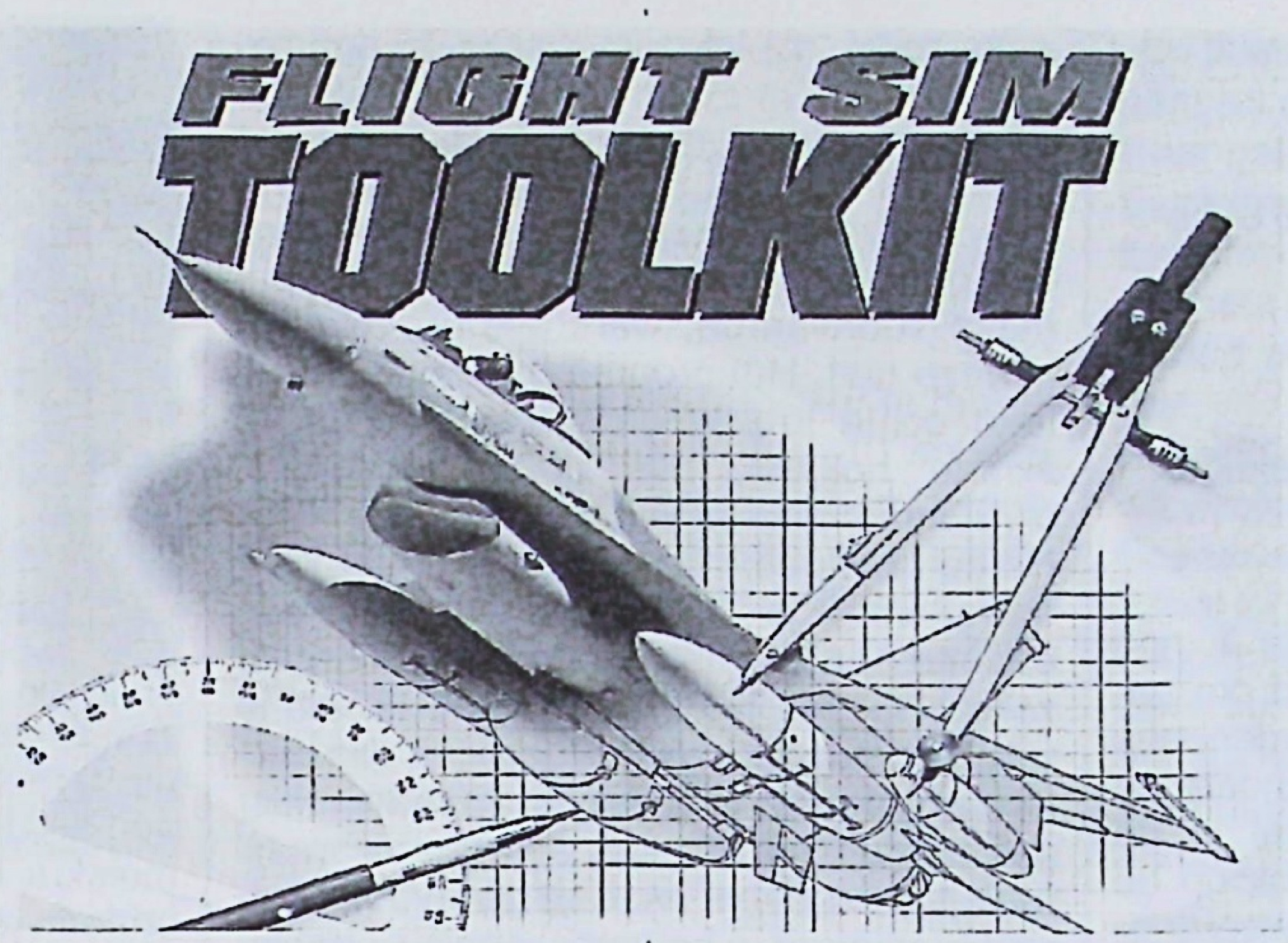
Wie nu beweert dat je het DTP gebeuren beter aan een Macintosh kunt overlaten heeft waarschijnlijk gelijk maar gezien de huidige ontwikkelingen wachten we nog even op een Powermac die een 486DX kan emuleren want die machine is voor ons natuurlijk ideaal om DTP- en spelsoftware te besturen vanuit één kastje.

We blijven ons natuurlijk netjes registreren, want zo hier en daar levert dit toch wel een vorm van garantie op, maar de service is belabberd. Microsoft had mij een hoop geld -en vooral tijd- kunnen besparen, als ze bij de vele reclamefolders en persberichten (die ze wel regelmatig sturen) een lijstje of ander overzicht hadden gedaan van fouten in hun produkten en leverbare correcties hierop.
Maar nee, niks van dit alles. Dat het uiteindelijk geld kost is tot daar aan toe, maar dat zoeken naar die fouten.... ik word daar zo moe van!
U ook? Dan is het nu tijd voor een vakantie.
Ben je al geweest? Lees dan in dit blad vooral goed de 'probleem-software', zodat je niet meteen -na een miskoop- weer op vakantie moet, want we zijn weer eens extra geattendeerd op de 'bugs' en onze taak om toch vooral deze onvolkomenheden niet uit het oog te verliezen. Ook de spelsoftware scoort tegenwoordig hoog als het gaat om bugs.

Alfred.

FLIGHT SIM TOOLKIT

Softwarehuis: Domark.
Min. 80386/16Mhz., min 2Mb., DOS 5.0 of hoger, harddisk, CD-ROM drive, VGA, SVGA, Windows 3.1 of hoger.
Muis, joystick, keyboard, Thrustmaster.
PC Speaker, Adlib, Soundblaster.
Richtprijs: FL. 119,=



Reeds verschenen op disk en nu op CD-ROM. Enig verschil? Jawel, veel meer installatiewerk dan via de diskettes. Er moet behoorlijk wat omgekopieerd worden van CD naar HD. Als dit gebeurd is, blijken diskette- en CD-ROM versies gelijk. Op de CD staat ongeveer 11Mb. wat volgens mij best nog wat aangevuld had kunnen worden.
Bovenstaande heeft uiteraard geen invloed op de recensie van het programma; het is alleen maar even dat je het verschil weet.

FS Toolkit is alleen te installeren via Windows. Opvallend is dat we direct al een noot te lezen krijgen, die gaat over het installeren van het programma. Allereerst wordt ons verteld dat we een TEMPORARY dir. aan moeten maken. Hierin wordt verwezen naar het handboek, dat eveneens gelijk is aan dat van de diskversie. Daarna moeten we diverse files van de CD naar de HD kopiëren en een file herbenoemen. Tevens mogen we nog een subdir. aanmaken en ook deze voorzien van de nodige files. Daarna mogen we nog in Windows duiken om met de Program Manager de Command Line te veranderen. Mensen, wat een gedoe om een programma naar wens te laten verlopen. Hadden de jongens bij Domark geen tijd meer om de zaak naar behoren aan te passen? Maar na wat gerommel werkt het programma gelukkig wel prima.

CREëREN/EDITTEN

Flight Sim Toolkit FST is een programma waarmee je geheel naar wens eigenlijk alles kunt doen. Je ontwikkelt zelf je eigen vliegtuig, wereld en nog veel meer zaken.
Ik kan me voorstellen dat je aan dit gegeven weinig hebt, dus gaan we even wat zaken opsommen, zodat je jezelf een beeld hierover kan vormen. Als we -FST- via Windows gestart hebben, krijgen we alleen maar 5 soorten van "editors" te zien. Van deze serie editors zijn de Shape en de World editor de basis van ons werk. Verder hebben we nog de Color, Cockpit en de Model editor. Met de Shape editor kunnen we ons in het zweet jagen met het creëren van vliegtuigen, start- of landingsbanen, gebouwen, wegen, rivieren of wat je ook maar in je wereld wilt hebben. Het is allemaal mogelijk.
Met de World editor maken we het terrein aan en plaatsen hierin de vormen of gebouwen etc. die we daar graag willen hebben. Tevens moeten we erop letten, dat bepaalde zaken een specificatie nodig hebben om te kunnen functioneren. Je hebt natuurlijk niets aan een landingsbaan als de computer niet weet, dat die ook daadwerkelijk een landingsbaan is. Het terrein waar je later overheen vliegt kun je voorzien van glooiingen en rivieren, zodat je niet alleen maar een strakke groene ondergrond voorbij ziet komen.
Er is een behoorlijke keuze aan objecten om te stationeren in je nieuwe battle wereld. De 3-D Clip Art catalogus vertelt me dat we de keuze hebben uit ruim 144 verschillende kant en klare objecten, zoals historische vliegtuigen, militaire fighters, burgervliegtuigen, plezierjachten, fregatten, onderzeeboten, burgergebouwen, militaire gebouwen, historische objecten, voertuigen algemeen, tanks en robots. Van elke categorie zijn er minstens 12 voorbeelden in FST te vinden. Deze hoef je eigenlijk alleen maar te stationeren in je eigen wereld.
Je zult misschien gaan denken dat dit allemaal erg eenvoudig is, maar daar moet ik je teleurstellen. Men heeft wel voor de nodige eenvoud gezorgd, maar al met al is het nog een stevige klus om alles naar behoren te laten functioneren. Duiken dus in die Tutorial, want anders komt er niks van terecht.
Verder hebben we nog de keuze uit diverse soorten van cockpits, die bestaan uit .PCX files en die we naar wens onder Windows kunnen veranderen of aanpassen. We kunnen een eenvoudig 1-motorig toestel creëren of een F-16, het is maar wat je wilt. Alle metertjes in de cockpit werken en veel zaken zoals het laten zakken van het landingsgestel of het schieten met je gun worden in geluid ondersteund. Deze sound sample files in .WAV vind je o.a. ook bij grote en kleine explosies, het afvuren van missiles, schietstoel, stall-warning, een kogel die bijna raak is, gierende banden bij landing etc. Tevens bestaat de mogelijkheid om via Windows 3.1 zelf geluiden aan te maken.

FST werkt bij het creëren van bestaande vliegtuigen en of gebouwen met een soort CAD proggie. Je ziet je opgevraagde vliegtuig b.v. netjes op een rekenblad verschijnen, waarbij tevens de mogelijkheid bestaat om deze tekening totaal te veranderen. Je kunt zo de vreemdste objecten de lucht in sturen. Maar of die zelf ontwikkelde monsters ook daadwerkelijk vliegen? Aan de randen van ons rekenblad waar wij onze vlieger hebben geplaatst barst het van de symbolen. Let wel dat je hiervoor echt niet bang moet zijn, want het werkt behoorlijk eenvoudig, al ziet het eruit dat je bezig bent een wiskundig probleem met een stuk professionele software aan te pakken. De kant en klare objecten zijn zo goed in elkaar gezet, dat je een beetje huiverig wordt om er in rond te rommelen. Gewoonweg doen. Maakt niks uit, want het origineel blijft altijd bestaan.

TUTORIAL

Gelukkig heeft de uitvoerige handleiding een tutorial, waar je je op storten kunt om kennis te maken met alle onderdelen van het programma. Deze tutorial moet eerst even rustig doorgenomen worden, alvorens je begint met het rammelen op de toetsen. Men heeft duidelijk getracht het technische Engels om te zetten in begrijpelijk Engels, zodat ook wij er uit kunnen komen. Het grote voordeel van deze step-by-step formule is de aanwezigheid van een goede hulp bij de editors. Mocht je slagen met de eerste begrippen, dan kun je overstappen naar de Tutorial voor gevorderden. Hierin komen de fijne kneepjes aan bod om je wereld, omgeving of je vliegtuig optimaal in te zetten. Je krijgt nu dus de kans om een afgerond scenario in elkaar te zetten naar eigen inzicht.

DEMO

Op de CD staan twee demo's om even het gevoel te krijgen wat je allemaal ontwerpen kunt. Je kunt direct in de cockpit plaatsnemen om een rondje te vliegen. Opvallend is dat de scrollingen bijzonder soepel verlopen. Het landschap is wat kaal, maar bij de startbaan zijn al enkele gebouwen te vinden, die er goed uitzien. Vreemd is dat de demo niet in SVGA wilde starten. De mogelijkheid was er wel degelijk, maar mijn kaart (Cirrus Local VESA) werd niet herkend als SVGA bestuurder. Dus heb ik weer wat details gemist.

KONKLUSIE

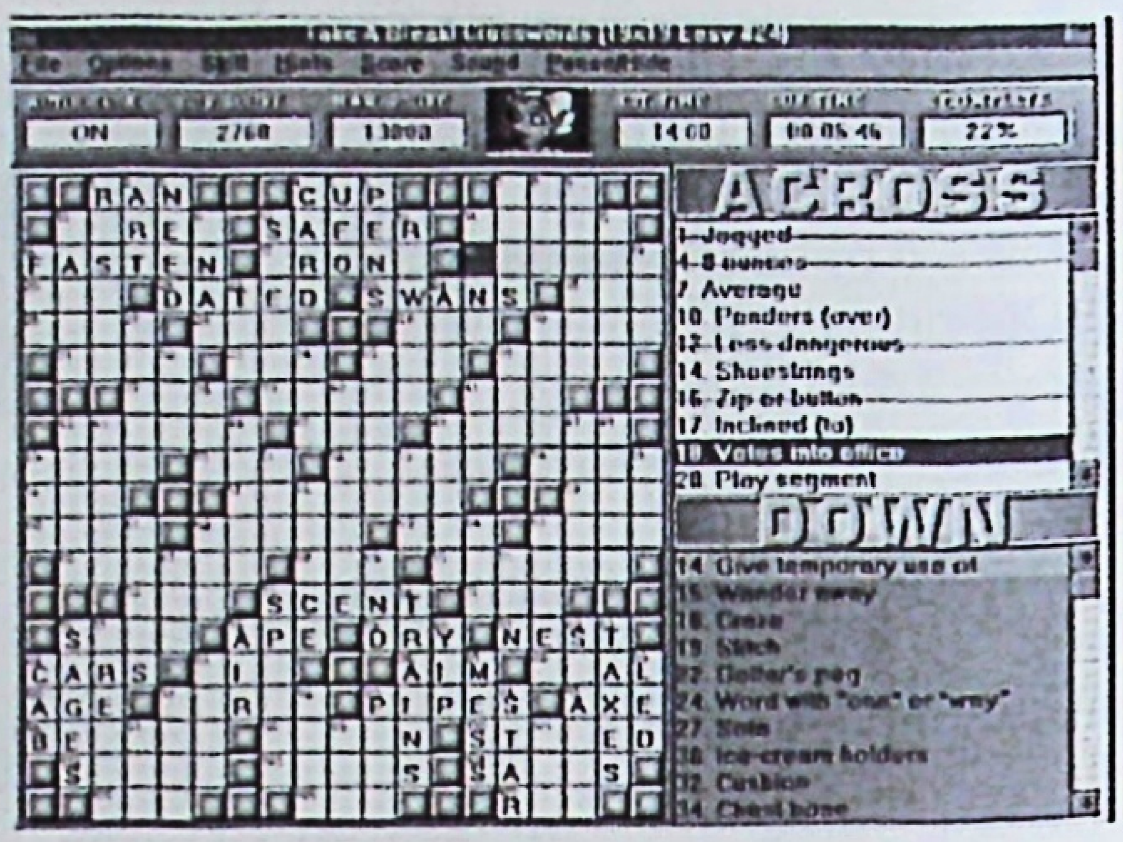
Een prachtig programma met ongekende mogelijkheden. Niet simpel, maar wel de moeite waard. Met de enorm vele voorbeeldontwerpen kun je een komplete oorlog creëren, waarmee volop geluidsplezier te beleven is. Je zult echt niet in een paar uurtjes klaar zijn met je eerste Flight world. Jammer dat de installatieprocedure een beetje vervelend is, maar met wat geduld lukt dit allemaal best. Met deze Toolkit kun je oneindig doorgaan met het maken van wat je maar wilt. Je kunt zelfs een afgerond stuk werk aan iemand anders geven om uit te proberen. Het lijkt wel wat op "Stunt Island", waarmee men zelfs wedstrijden heeft gehouden in het ontwerpen van werkstukken. Ik denk dat we met Flight Sim Toolkit nog betere zaken kunnen aanmaken. Ben je creatief, dan mag je dit pakket in ieder geval niet missen. Het is echt de moeite waard, maar... wees geduldig en lees goed. Slaag je hierin, dan kun je unieke Flightsims produceren. Have a nice Flight.

Henk Riemersma.

BEELD:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

Take a Break: CROSSWORDS FOR WINDOWS



Softwarehuis: Dynamix.
Min. 80286, min. 2Mb., Windows 3.0 of hoger, VGA 640x480, harddisk.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
Windows Multimedia compatible geluidskaarten.
Richtprijs: FL. 89,50

In het "pre-computertijdperk" nam ik nog wel eens een Denksport ter hand om gewapend met pen en puzzelwoordenboek de ene kruiswoordpuzzel na de andere op te lossen. Met deze nieuwe titel in de "Take a Break" serie is dit nu ook op de computer mogelijk, waarbij het woordenboek eigenlijk in de kast kan blijven staan en de pen uiteraard totaal overbodig is.

De kruiswoordpuzzel is een vinding van Arthur Wynne en de allereerste werd onder de naam "word-cross" gepubliceerd in de Kersteditie 1913 van de New York World. Een afdruk hiervan en de oplossing vind je in de handleiding van het pakket, dat verder nog twee diskettes en een klein woordenboekje bevat.
De eerste dagelijkse puzzel verscheen in de New York World van 24 november 1924 en daarna was de opmars van dit fenomeen niet meer te stuiten. In datzelfde jaar werd eveneens het eerste puzzelboekje uitgegeven, dat samen met de twee opvolgende uitgaven een verkoopresultaat van 400.000 exemplaren behaalde. De "Amerikaanse Denksport": Dell Crossword Puzzle Magazine startte in 1931 en resulteerde in maar liefst 34 verschillende Engelstalige puzzeltijdschriften. Dit uitgeversconcern heeft medewerking verleend aan het tot stand komen van deze computerversie, die 750 puzzels bevat en de puzzelaar van alle gemakken voorziet.

Voor Nederlandse spelers is in ieder geval een goede kennis van het Engels een primaire voorwaarde, want alle puzzels zijn in deze taal. Het programma bevat uitsluitend echte kruiswoordraadsels (witte en zwarte hokjes), dus geen doorlopers, cryptogrammen en wat dies meer zij.
Na de probleemloze installatie onder Windows word je geconfronteerd met een enorme hoeveelheid opties; je kunt het jezelf zo makkelijk of moeilijk maken als je wilt. Ten eerste kun je kiezen uit verschillende groottes, kleuren en moeilijkheidsgraden, ten tweede kan een puzzel waarmee je bezig bent worden gesaved of gewist (dan moet je helemaal opnieuw beginnen) en ten derde kunnen de puzzels uitgeprint worden (kun je je de pen toch weer tevoorschijn halen).
Voor nieuwelingen is er een "autocheck" optie in het programma opgenomen, die onmiddellijk reageert als er een foutief antwoord is ingevoerd. Met "auto- Letter Advance" ga je automatisch naar het volgende nog openstaande woord en als je het helemaal niet meer ziet zitten, kun je gebruik maken van tips.
Wie lekker opgefokt wil puzzelen, kan een klok mee laten lopen en zich onderwerpen aan een tijdslimiet. Verder zijn er nog allerlei animaties te zien, die desgewenst in- of uitgeschakeld kunnen worden.

Met het "Skill Menu" kun je kiezen uit 3 moeilijkheidsgraden: bij "apprentice" staan Hints en Autocheck tot je beschikking, bij "puzzler" vervallen de Hints en de "fanatic" moet het helemaal zelf opknappen, waarbij er ook nog strafpunten uitgedeeld worden bij het verkeerd invullen van woorden. Dit kan afgelezen worden in een score-tabel.

Zoals gebruikelijk bij een Windows programma is ook Crosswords voorzien van een "Hide-menu", dat de puzzel met één muisklik laat veranderen in een pictogram onderin je beeldscherm en jou de gelegenheid geeft verder te gaan met je "werk".

KONKLUSIE

Over het algemeen ben ik niet zo'n fan van spellen, die onder Windows werken. Met dit Crosswords heb ik me echter behoorlijk geamuseerd. De puzzels komen duidelijk op het scherm, geraden woorden worden netjes voor je doorgestreept, de bediening is zeer soepel, terwijl beeld en geluid ook heel acceptabel zijn. Een uitstekend pakket voor iedereen, die van kruiswoordraadsels houdt en zijn/haar kennis van de Engelse taal wil bijhouden of opfrissen.

Jocelyn.

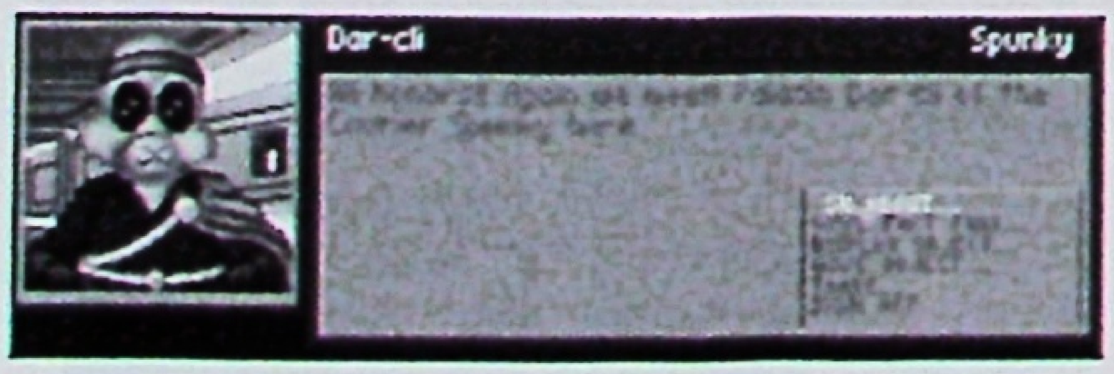
BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

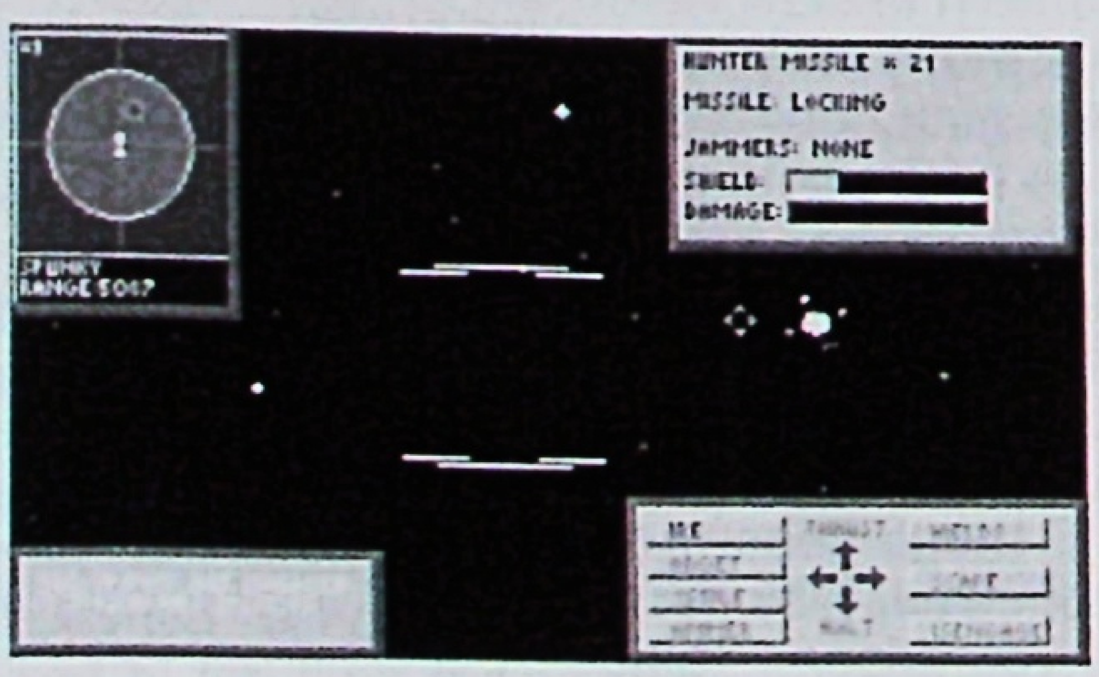
NOMAD

Softwarehuis: Gametek.
Min. 80286, min. 2Mb., VGA, harddisk.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, Sound Blaster, Sound Source.
Richtprijs: FL. 99,=

Op de harddisk is 6Mb. ruimte nodig. Zonder EMS-geheugen krijg je geen geluid! Minimaal is 600Kb. EMS-geheugen nodig, ideaal is 1Mb. of meer.

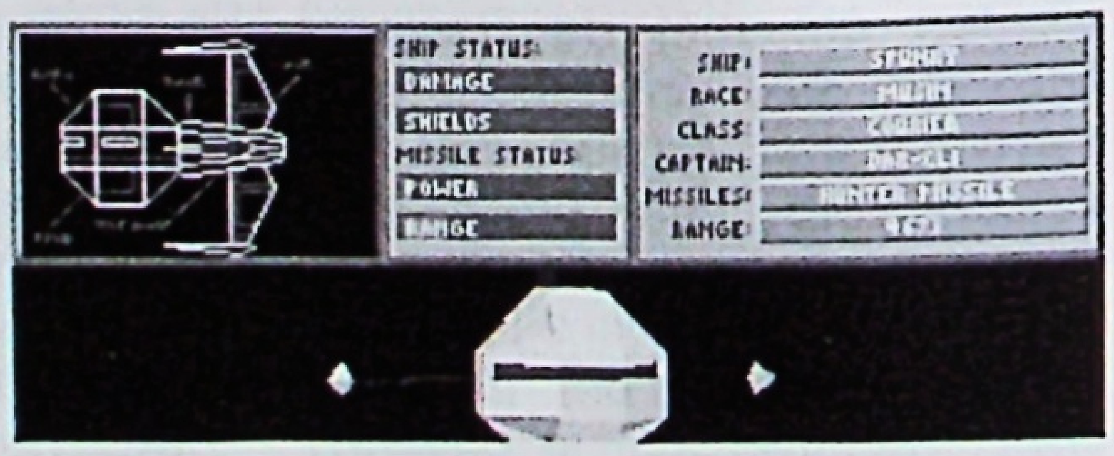


NOMAD is een kloon van de bekende ruimtevaartspellen zoals ELITE. In tegenstelling tot de concurrenten (die zich uit de naad programmeren om hun programma's te voorzien van meer animaties, grafische hoogstandjes en vul verder maar in wat tegenwoordig toegepast wordt) volstaan de



makers van NOMAD met zeer eenvoudige VGA 320x200 plaatjes en slechts enkele animaties. Wat dit betreft hebben we hier dus geen topper op het scherm.
Het geluid daarentegen is zeer goed, want analoge opnames worden gedigitaliseerd weergegeven, zodat het spel vol zit met spraak en effekten.
Zo eenvoudig als de grafische weergave, zo complex is het spel. Bij NOMAD reis je door allerlei sterrenstelsels en is je opdracht het verzamelen van informatie over al deze stelsels en hun bewoners. Om dit te bereiken moet je hulp bieden bij ruimtegevechten, je schip uitbreiden met betere wapens en andere systemen en handelen met andere rassen; veel handelen!

NOMAD is niet echt lastig, maar zeer uitgebreid. De gevechten vallen mee, het



verzamelen van informatie is eenvoudig, doch tijdrovend. Het programma heeft een logboek, waarin alle communicatie wordt opgeslagen, evenals alle technische informatie, je ontdekkingen etc. Deze informatie moet je zelf uitbreiden met zoeken, lezen, reizen en daarvan administratie voeren, zodat het verdacht veel op een kantoorbaan begint te lijken; maar dan wel een leuke. Voor dit aspekt moet je het spel dan ook aanschaffen en absoluut niet voor grafische hoogstandjes, strategie of schietwerk.

Alfred.

BEELD:	5
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



FLIGHT 642

Softwarehuis: Innotech.
CD-ROM. Configuratie-eisen afhankelijk van de software.
Richtprijs: FL. 139,50

Deze CD bevat software voor flightsimulators en de benodigde configuratie komt overeen met die, behorende bij de flightsim. waarvoor de programma's bedoeld zijn.

De titel staat NIET voor een spel of flightsimulator, zoals je misschien mocht denken. We hebben hier te maken met een CD-ROM, waarvan bijna 60Mb. bestaat uit materiaal voor vliegfanaten. De inhoud bestaat uit voornamelijk sceneries, flight planning data, vliegtuigen, vlieg logboek utils, graphics, air traffic control uitbreidingen, lessen en nog veel meer. Het meeste materiaal is "shareware".

Eigenlijk ben je dus nu al kompleet op de hoogte van de inhoud van deze CD-Rom, maar laten we toch trachten wat dieper in de materie te duiken om het overzicht wat te detailleren.
Ten eerste is 95% van het blinkende schijfje in .zip formaat weggeschreven. De overige 5% staan voor enkele .gif plaatjes, die met een viewer direct te bekijken zijn. Verder heeft men de CD-Rom ingedeeld in 10 verschillende directories met 1 complete dir. waar alle aanwezige files onder staan. Je hebt dus eigenlijk alles 2x in je bezit.
Om de zaak wat overzichtelijker te maken heeft men voor de gebruiker 10 subdirs. aangemaakt, die verdeeld zijn in diverse categoriën. Om even enkele te noemen: Pilot stuff, Militaire Simulator files, Air Traffic Control files, Flightsimulator 3, 4.x files, geluid graphic en aircraft files, aircraft + scenery designer + utils hiervoor. In ieder geval zat te vinden en lekker onoverzichtelijk, als men niet voor ons een zeer uniek programmatuurtje geschreven had. Het krachtige proggie is een "download" util, waarmee je bijna elke file van de CDROM naar je harde schijf kunt schrijven. Je hoeft je file maar aan te wijzen en hij wordt naar keuze onder een eigen subdir. weggeschreven. Wel moet je de file nog even uitpakken. Het fijne van deze download constructie is, dat men tevens in het kort toelicht WAARVOOR deze file te gebruiken is en wat hij doet. Een perfecte oplossing mag ik wel zeggen. Afijn, we gaan met een kleine util even kijken naar de werkelijke omvang van de CDROM en komen tot onze schrik tot de konklusie, dat we geen 60Mb. krijgen, maar 280Mb. in 1388 files. En dat maakt mij nou zo razend nieuwsgierig. We vinden in een directory enkele files waar geen extensie aan toegevoegd is. De grootte van é130n enkele file is b.v. al 175Mb. het totaal van de bewuste dir. komt op 206 megabyte, MAAR WAT KAN IK ERMEE DOEN???? Helemaal niets, niente, noppes. Waarom staat het dan op de CD-ROM? Wie weet krijgen we er nog eens een antwoord op.

Terug naar de 60Mb. 'leesbare' materie. Er staan ons ruim 1000 files ter beschikking en het lijkt me waanzinnig om hier nou alles op te noemen. We pikken er een paar uit die ons bekend in de oren klinken. Daar gaan we:
Extra lessen voor flightsim 3.x en 4.x.
Extra missie voor Falcon 3.0 en hulpprogramma's.
Sound util voor de ATP 737 + uitbreidingen.
Uitbreiding van Tracon 1+2, utils en nieuwe sectoren van div. landen.
Sceneries voor FS4.x incl. Holland.
Piloot logboek prg's.
Flight planners.
Communicatie toevoegingen.
IFR training.
Veel demo's en .Gif plaatjes.
en nog verschrikkelijk veel meer.

KONKLUSIE

Niet alles is even interessant, maar er zitten zeker leuke dingen bij, die zo te gebruiken zijn. Soms verschijnt er een "shareware" melding en een andere keer zie je er niets van. We vinden gigantisch veel utilities, die je soms wat meerdere malen tegenkomt en weer net even anders zijn dan een voorgaande versie. In ieder geval is dit best wel de moeite waard voor de echte vliegfanaten. Ben je geen vlieger van de FS serie of van de ATP, dan kun je dit beter laten liggen. Deze blinkende CD is dus meer geschikt voor de beeldscherm piloten onder ons. We krijgen een boel en betalen er stevig voor. Dat prijskaartje kan best wel enkele tientjes lager, want voor dit geld haal je net zo goed de nieuwste Flightsimulator in huis.
Al met al bepaal je natuurlijk zelf wat je er voor uit wilt geven.

Henk Riemersma.

```
Documentatie op CDROM:  9
Software op CD-ROM:     8
Prijs:                  6
```

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

SCENERY WASHINGTON D.C.

Softwarehuis: Mallard.
Min. 80386/DX33 met 4Mb.
MS Flightsim. 5.0 noodzakelijk.
Diskettes: 3.5"HD.
Richtprijs: FL. 119,=

En daar zijn weer met een volgende scenery installatie, waarbij we uiteindelijk tenminste 17Mb. van onze harddisk in moeten leveren. Deze "Add-on" installatie is geschikt voor de Microsoft Flight Simulator 5.0 en voorspelt weer voortreffelijke beelden. Deze keer hebben we een gebied ter beschikking van globaal 2200 sq.miles. Het gebied bestrijkt Baltimore en Washington D.C, inclusief delen van de Potomac rivier en Chesapeake Bay. In de korte, maar krachtige handleiding vinden we weer veel coöordinaten met hun bijbehorende gegevens wat betreft de omliggende vliegvelden. Natuurlijk is de weergave van het voorbijvliegende landschap weer perfect weergegeven en moet de computer opnieuw behoorlijk werken om alles lekker soepel te laten verlopen. Tijdens het vliegen over ons nieuwe gebied met de Learjet mogen we genieten van werkelijk perfect weergegeven monumenten, die door miljoenen mensen bezocht werden. Een belangrijke greep uit de reeks vliegvelden die we kunnen bezoeken of waarvan we starten kunnen zijn b.v.: Dulles Intl. Andrews Air Force Base en Washington National. Natuurlijk zijn er veel meer op te noemen. Een belangrijk gegeven is dat we wederom beschikken over alle gegevens betreffende het Taxien en het NAVAIDS. Ook het weer, de seizoenen en de tijd spelen een realistische rol bij de grafische weergave. Kortom nogmaals een perfect stuk foto-realistisch werk, waarvan er gelukkig nog veel zullen verschijnen. Maak maar vast weer wat ruimte op je HD om de volgende scenery te installeren.

Henk Riemersma.



Beschikbaar gesteld door D+S Software.

BLOODNET A CYBERPUNK GOTHIC

Softwarehuis: Microprose.
Min. 80386/16Mhz., min. 2Mb., DOS 5.0 of hoger, VGA, harddisk.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Roland, AdLib, Sound Blaster, Sound Master, Pro Audio Spectrum, Wave Blaster.
Richtprijs: FL. 129,=

Deze recensie in geschreven aan de hand van de disketteversie die inmiddels uit de handel is genomen. Er verschijnt hiervoor in de plaats een CD- ROM versie.

STEL JE EENS VOOR, HET IS 2094 EN JE ZIT IN NEW YORK........

Het spel speelt zich af in Manhattan, het centrum van New York. Er is alleen een klein verschilletje met het Manhattan van nu, het is honderd jaar later! Er zijn veel gevechten in de stad en nergens ben je echt veilig. Vrijwel iedereen loopt gewapend rond en je begrijpt wel dat er vergeleken met tegenwoordig grote vorderingen in de techniek zijn ontstaan. Zo bestaat er b.v. een CyberSpace, dat is een virtuele wereld waar een klein deel van dit science-fiction adventure zich af zal spelen. Het is een wereld waarin alle computers met elkaar in verbinding staan. Ook bestaan er allerlei technische snufjes om je beter te laten functioneren, het zijn vaak een soort computertjes, die je ergens in je lijf kunt laten plaatsen.
Zo heb jij, Ranson Stark, een "neural implant" in je hersenen zitten. Het is afgesteld om jouw waarnemingen te regelen en je niet terug te laten keren naar de zwerver die je vroeger was. Het verschil tussen dag en nacht is geheel verdwenen en het ergste van die tijd is dat er een vampierenplaag heerst. De media staan vrijwel iedere dag vol over de aanvallen die deze bijna onsterfelijke beesten hebben gepleegd. Ze overleven door andermans bloed te drinken en als iemand door een full-vampire wordt leeggezogen wordt hij/zij er zelf ook een; zo komen er dus meer en meer. De mensen zien het leed wel dat deze beesten hebben aangericht, maar kunnen er weinig tegen doen. De vampiers hebben een zwakke plek, hun hart. Je kunt ze vermoorden door er b.v. een staak doorheen te rammen (leuk!). Helaas is dit lang niet altijd gemakkelijk, want soms breekt de staak af of word je aangevallen voordat jezelf hebt kunnen toeslaan. Verder zijn er allerlei middelen waar deze beesten een hekel aan hebben, zoals knoflook, heilig water, een kruis, enz. Verder kun je als je via een spiegel naar een vampier kijkt geen enkele reflectie ontdekken.

HET ZELF ONTWERPEN VAN DE HOOFDPERSOON!

Na de intro van dit spel kun je tussen 2 opties kiezen, alvorens je aan het spel kunt beginnen. De keuzes zijn Quick en Manual Generation. Als je voor de eerste optie kiest, wordt het karakter van de hoofdpersoon (jij dus) door de computer ontworpen. Met je karakter wordt je wilskracht, je schietkunst, vechtlust, leiderschap enz. bedoeld. Al deze punten zijn gedurende het gehele spel van belang. Het enige wat je nog hoeft te doen is een leuk uiterlijk voor jezelf te kiezen uit een aantal gezichten. Ben je tevreden, dan klik je OK en kun je aan de slag.
Als je echter voor de tweede optie kiest, kun je het karakter zelf maken aan de hand van een twaalftal vragen. Als je die beantwoord hebt, krijg je de door jouw ontworpen figuur in beeld. Dit personage is vaak aanzienlijk beter dan datgene, dat je bij de optie Quick Generation kreeg. Nadat je hier ook een leuk koppie hebt uitgezocht, kun je met het spel beginnen.

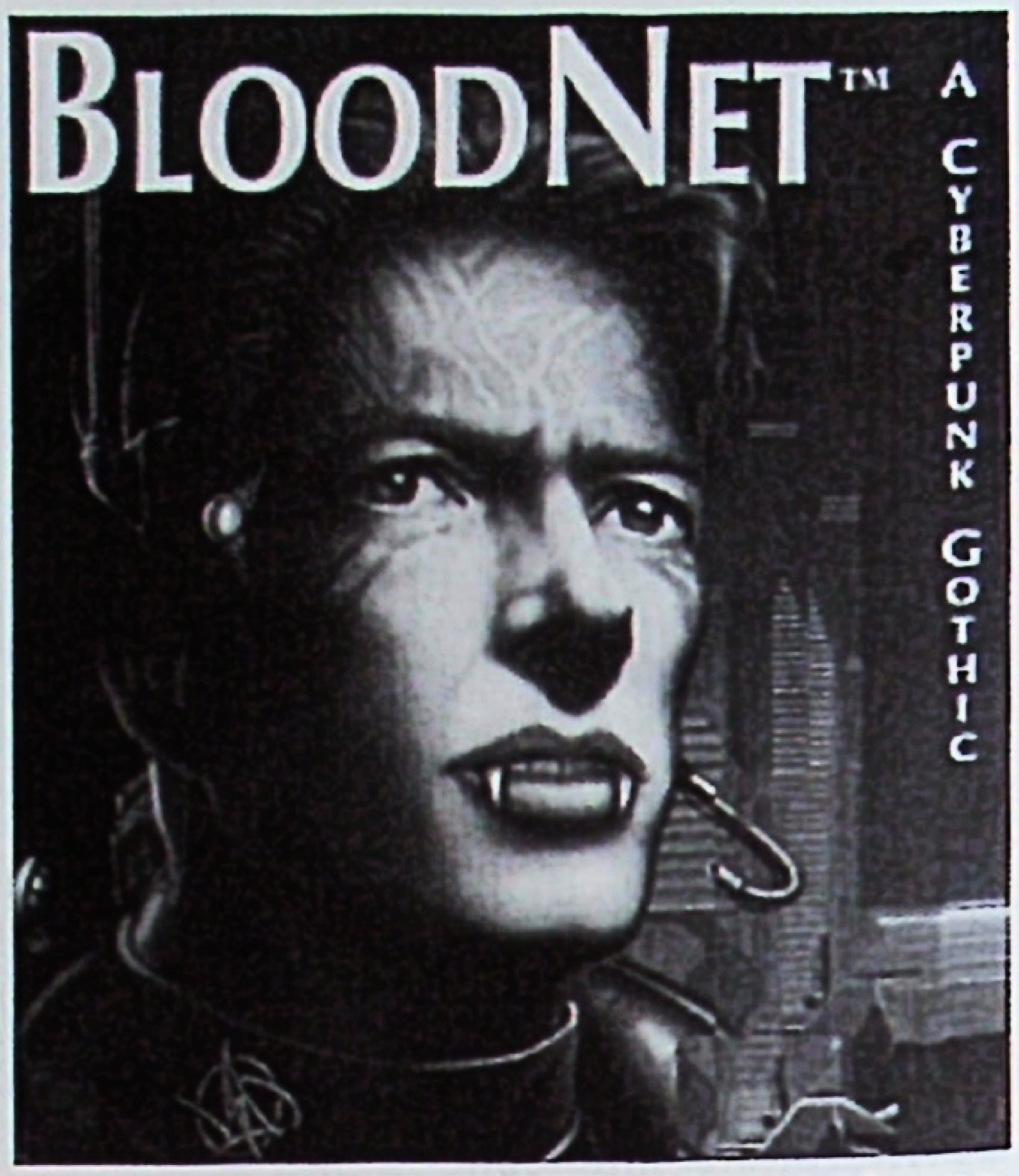
BEN JIJ OOK EEN VAMPIER?

In de intro van dit science-fiction adventure krijg je te zien dat je wordt aangevallen door de vampier Abram van Helsing (voor degenen die het boek of de film Dracula kennen wel bekend als de Amsterdamse dokter). Hij is de leider van een groot aantal vampiers en is een belangrijk man. Hij bijt in je nek en drinkt je bloed. Nu zit je echt goed in de problemen, want jij zult nu ook een vampier worden. Dankzij jouw "neural implant" duurt het echter nog even. Maar terwijl je nog niet geheel vampier bent, zul je je wel met bloed moeten voeden en dus mensen moeten aanvallen. Bij het begin van het spel ben je nog 100% mens en is je bloeddorst nog 0%. Maar je trek in bloed stijgt vrij snel. Als deze in de buurt van de 60% komt, wordt het echt gevaarlijk. Want rond de 70% weet je jezelf niet meer te houden en ga je onschuldige mensen aanvallen. En dat is meestal iemand uit je eigen legertje. Je zult je bloeddorst gedurende het hele spel dus goed in de gaten moeten houden en als het tijd wordt om wat bloed te drinken, zal je meestal een slachtoffer moeten uitzoeken om aan bloed te komen. Maar pas wel op, als je een onschuldig iemand aanvalt raak je sneller je menselijkheid kwijt en als je 'full-vampire' bent is het spel afgelopen en heb je verloren. Als je bloed heb gedronken zakt je bloeddorst weer naar 0%, maar je menselijkheid zakt helaas ook met een aantal procenten.

WAT MOET JE NU PRECIES DOEN OM HET SPEL UIT TE SPELEN?

Je uiteindelijke opdracht is om Van Helsings plannen te ontdekken en te doorkruisen voordat hij de CyberSpace in handen krijgt en meester over Manhattan wordt met z'n helse plannen. Als dit lukt en je Abram van Helsing zelf nog even naar de hel hebt weten te sturen, ben je van de vampier binnenin je bevrijd en heb je het spel uitgespeeld. Ik kan je alvast vertellen



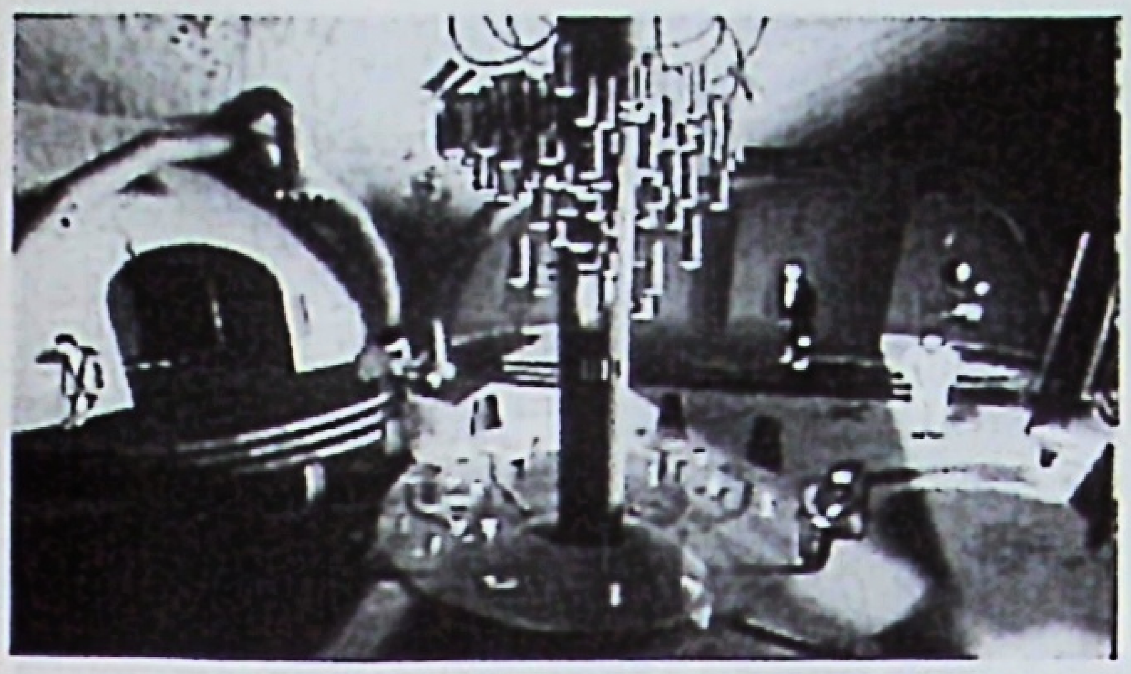


dat het geen gemakkelijke klus gaat worden, want dit spel is zeer uitgebreid en heeft vele verschillende lokaties in Manhattan, die je allemaal met de underground zult moeten bezoeken. In totaal zijn er 16 verschillende haltes en bij vrijwel elke halte zijn er 2 of meer verschillende lokaties waar je uit kunt kiezen. Als je met de underground een andere lokatie wilt bezoeken, klik je de optie "New York map" aan en je krijgt een plattegrond in beeld, zoals we die wel kennen van bijv. "The Lost Files Of Sherlock Holmes". Nu kun je de gewenste lokatie uitzoeken. Hoe verder je in het spel vordert, hoe meer keuzes je krijgt.

HET MAKEN VAN JE TEAM EN HET GEBRUIKEN ERVAN.

Gedurende het spel zul je veel moeten vechten. Gelukkig hoef je het niet alleen tegen de vele vijanden op te nemen, want je kunt je eigen leger samenstellen van maximaal 6 personen. Je teamgenoten kun je op vele plaatsen van het spel vinden. De meesten zal je voor hun werk moeten betalen, maar je hebt ook enige vrienden die hun diensten gratis aan je aanbieden. Iedere persoon heeft zijn eigen sterke en zwakke punten. Ook zijn de levens (als je het zo kan noemen) per persoon verschillend. De levens worden aangegeven met hitpoints. Je ziet dan twee getallen naast elkaar staan, het linker voor het aantal hitpoints, dat degene nog heeft en het rechter voor het maximale aantal hitpoints dat de figuur kan hebben. Er staat dus b.v. 71-95. De figuur met dit aantal hitpoints is dus niet helemaal gezond. Je kunt jezelf en je maten op verschillende manieren beschermen. Je kan b.v. een helm en/of kogelvrij vest aandoen. Het aantal hitpoints dat er per raak schot of per rake klap afgaat kan verschillen van 3 t/m 35. Je kunt iemand op verschillende manieren hitpoints teruggeven. Je kan naar het ziekenhuis gaan en je groep een





aantal uren laten rusten en je kan zelf iemand met een medicijnkistje proberen te helpen. Jij, als half-vampier, kan jezelf echter op geen van beiden manieren genezen. Voor jou is er maar één mogelijkheid: je zult moeten rusten in een doodkist waarin zich aarde van je geboorteland bevindt.

Je zult je team zelf moeten bewapenen. Om het maximum uit je team te halen zul je goed op de sterke punten van een persoon moeten letten. Als iemand bijvoorbeeld als beste met Firearms (wapens met kogels) om kan gaan en je geeft hem een Laserpistool, dan zal hij daar vaker mee missen dan wanneer je hem b.v. een machinegeweer geeft. Meestal bezitten je teamgenoten zelf al enige wapens. Maar er is ook een mogelijkheid om (betere) wapens of munitie te kopen bij een aantal illegale handelaars. Verder kun de kwaliteiten van je team opvoeren door Smart Drugs te gebruiken. Er bestaan in totaal 8 verschillende soorten van. Als voorbeeld geef ik de drug met de naam Hero Maker, deze zorgt ervoor dat je denkt dat je een held bent. Je krijgt dus meer zelfvertrouwen en zal dus vaker raak schieten dan anders.
Een andere manier om iemand (of jezelf) beter te laten functioneren is om een technisch snufje in te laten zetten, net zoals jij een "neural implant" in je hersenen heb zitten. Ook hier heb je weer verschillende keuzes; zo kun je bijvoorbeeld ook een Cyberarm laten implanteren. Voor een dergelijke operatie zul je naar een specialist moeten gaan en daarvoor flink in de buidel moeten tasten. Zo zie je maar dat je aardig wat toeren kunt uithalen om een perfect team te krijgen. Je zult je team constant gevechtsklaar moeten hebben, want regelmatig word je onverwacht aangevallen. Het eerste dat je moet doen als er een gevecht ontstaat is het plaatsen van je team. Dit is zeer eenvoudig: één voor één krijg je de mensen uit je legertje in beeld en hoef je alleen de door jouw gewenste plaats met de muis aan te klikken (je tegenstanders zie je van tevoren al in opstelling in het slagveld staan). Als dat gedaan is kun je tussen 3 opties kiezen: Retreat, Quick Combat of Descriptive Combat. De 1e optie: Retreat (terugtrekken) spreekt voor zich. Helaas is dit niet altijd mogelijk, want soms is de uitgang versperd en zal je dus moeten overwinnen of sterven. Tijdens het gevecht is het ook mogelijk om voor deze optie te kiezen. Bij de 2e optie: Quick Combat, begint het gevecht gelijk en hoef je verder niks te doen. De computer kiest de wapens en slachtoffers voor ieder lid van je team apart. Als je voor de 3e (en tevens de meest doeltreffende) optie kiest kun je orders geven. Nu kun je zelf de wapens en de slachtoffers uitzoeken. Elk gevecht bestaat uit rondes,



per ronde schiet of slaat iedere persoon een keer. Als je tijdens zo'n ronde op de escape-knop of de rechter muisknop drukt krijg je een schema over de in deze ronde aangerichte schade in beeld. Je kunt nu het aantal hitpoints zien, dat iedereen heeft verloren en hierna kun je opnieuw orders geven. Als één van je team-maten bijna dood is, is het ook mogelijk om hem alleen terug te laten trekken. Jou als vampier staat tijdens een gevecht de optie 'bite' ter beschikking. Het duurt alleen wel een ronde of 3 voordat je met deze aanval de tegenstander gedood hebt.

BEELD, GELUID, BESTURING EN DOCUMENTATIE.

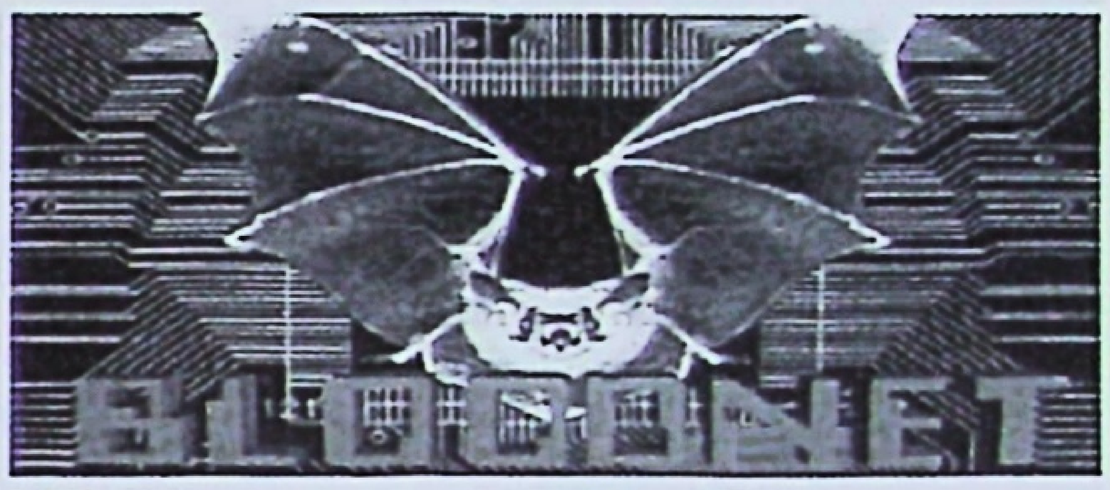
Voor het beeld is VGA vereist. Over het algemeen is de weergave best wel in orde en zijn de gezichten, die je van iemand in beeld krijgt als je met hem begint te praten alsmede de achtergronden heel redelijk uitgewerkt. Het is niet super, maar valt zeker niet tegen. Soms verbaas ik me er echter wel over de koppen die je te zien krijgt; ik vind ze vaak echt niet bij de figuren passen, die in beeld zijn. Als je met iemand aan het praten bent, wordt het beeld op de achtergrond zwart-wit en blijven dus alleen de hoofden (van jezelf en van degene met wie je praat) in kleur. Dit vind ik wel prettig, want zo word je niet afgeleid.
Over het geluid ben ik niet helemaal tevreden. Er is geen gedigitaliseerde spraak te bekennen en bij elk gevecht hoor je steeds weer dezelfde achtergrondmelodie. Dit staat in schril contrast met het vorige spel (Football, Software Gids nr. 24) dat ik van MicroProse heb mogen spelen, want daar was in het hele spel geen deuntje te bekennen, je hoorde alleen gedigitaliseerde spraak. Als MicroProse de muziek van dit spel en de spraak van het Football spel nu eens weet te combineren, zou het geluid echt perfect zijn.
De besturing is dik in orde, met een paar simpele klikken met de muis pak je voorwerpen op, begin je met iemand te praten, enz. Ook over de documentatie valt niet veel te klagen. De mooie en zoals gewoonlijk weer veel te grote doos bevat een installatiegidsje en een informatieboekje van ongeveer 30 bladzijden. Hoewel dit boekje vrij dun is, wordt er toch een zeer duidelijke uitleg over het spel gegeven. Dit is ook wel nodig, want als je zonder eerst het boekje te lezen aan het spel begint, kom je al snel in de moeilijkheden.

KONKLUSIE.

Het spel is over het algemeen dik in orde. De beelden en het geluid zijn redelijk, maar het verhaal is echt prachtig en zeer uitgebreid. Ik weet wel dat ze een heleboel ideeën uit Dracula overgenomen hebben, maar daarmee is een spel natuurlijk nog niet af. Ze hebben het prima gecombineerd met hun eigen fantasie.
Het spel vind ik zeer boeiend en je komt nooit echt vast te zitten. Door gewoon veel met iedereen te praten kom je er wel. Je moet echter oppassen met je aanvallen, want als je iemand doodt, die je later in het spel nog nodig hebt, kom je er natuurlijk niet. Daarom lijkt mij veel saven noodzakelijk. Om het spel iets makkelijker te maken hebben de makers ervoor gezorgd, dat je dankzij je "neural implant" iedere gevoerde gesprekssituatie terug kan vragen. Ik acht dit spel zowel voor gevorderden als beginners geschikt en ik weet zeker dat beide partijen er -net zoals ik- vele vermakelijke uren aan zullen beleven. Ga zo door, MicroProse!

Rik Luiten.

BEELD: 8



GELUID: 7
SPELKWALITEIT: 9
DOCUMENTATIE: 8
PRIJS: 7

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE

INSTINKER!

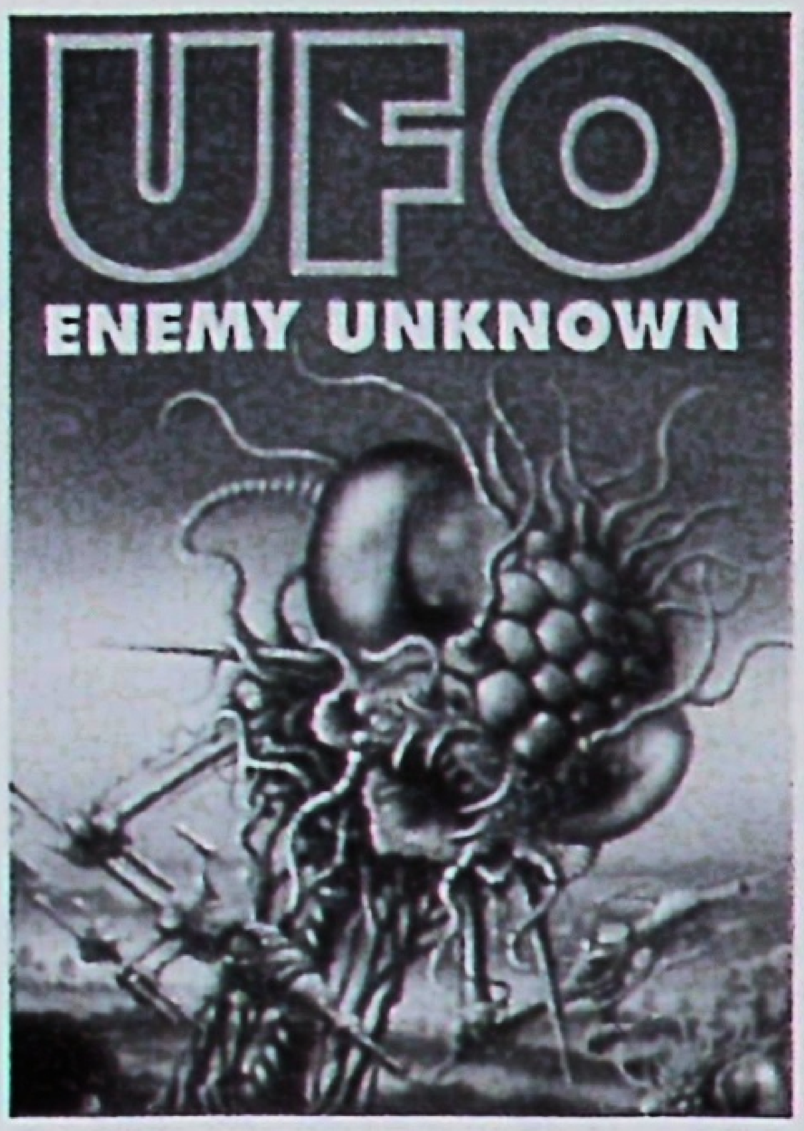


Softwarehuis: Titus.
Min. 80286, min. 640Kb., EGA, VGA.
Joystick/keyboard.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5".
PC-speaker, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 89,50

Er worden nauwelijks systeemeisen gesteld, dus op een XT draait het programma ook, maar dan blijft er van de spelkwaliteit weinig over. Het spel is ook uitgebracht voor Amiga.

Hier weer een oud programma in een nieuwe doos en voorzien van een nieuwe titel. Het origineel heet CRAZY CARS 3 en is door ons uitgebreid beschreven in Software Gids nr. 16 aan de hand van de Amiga versie, waarna we in nr. 18 een update hadden over de PC versie. Het enige verschil met deze eerdere versies is de toevoeging van de mogelijkheid om met 2 personen, in split-screen-mode, te kunnen racen. Leuk, maar niet voldoende om het spel een nieuwe naam en een andere verpakking te geven, want wie racespellen in z'n uppie speelt wordt zo misschien opgezadeld met een programma dat reeds bekend is. En probeer dan maar eens bij je winkelier het pakket om te ruilen voor een andere titel.

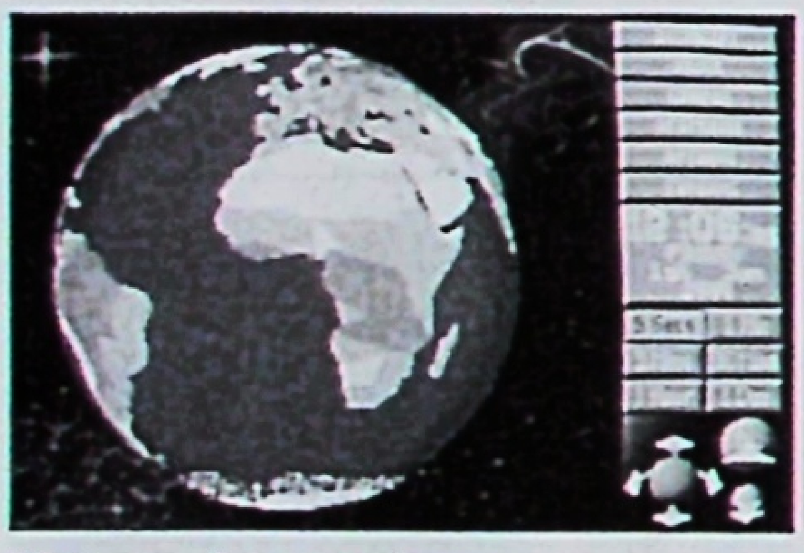
Beschikbaar gesteld door Homesoft.



UFO Enemy Unknown.

Softwarehuis: Microprose.
Min. 80386/20Mhz., min. 2Mb., DOS 5.0 of hoger, VGA, harddisk.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
PC Speaker, Roland LAPC-1, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 129,=

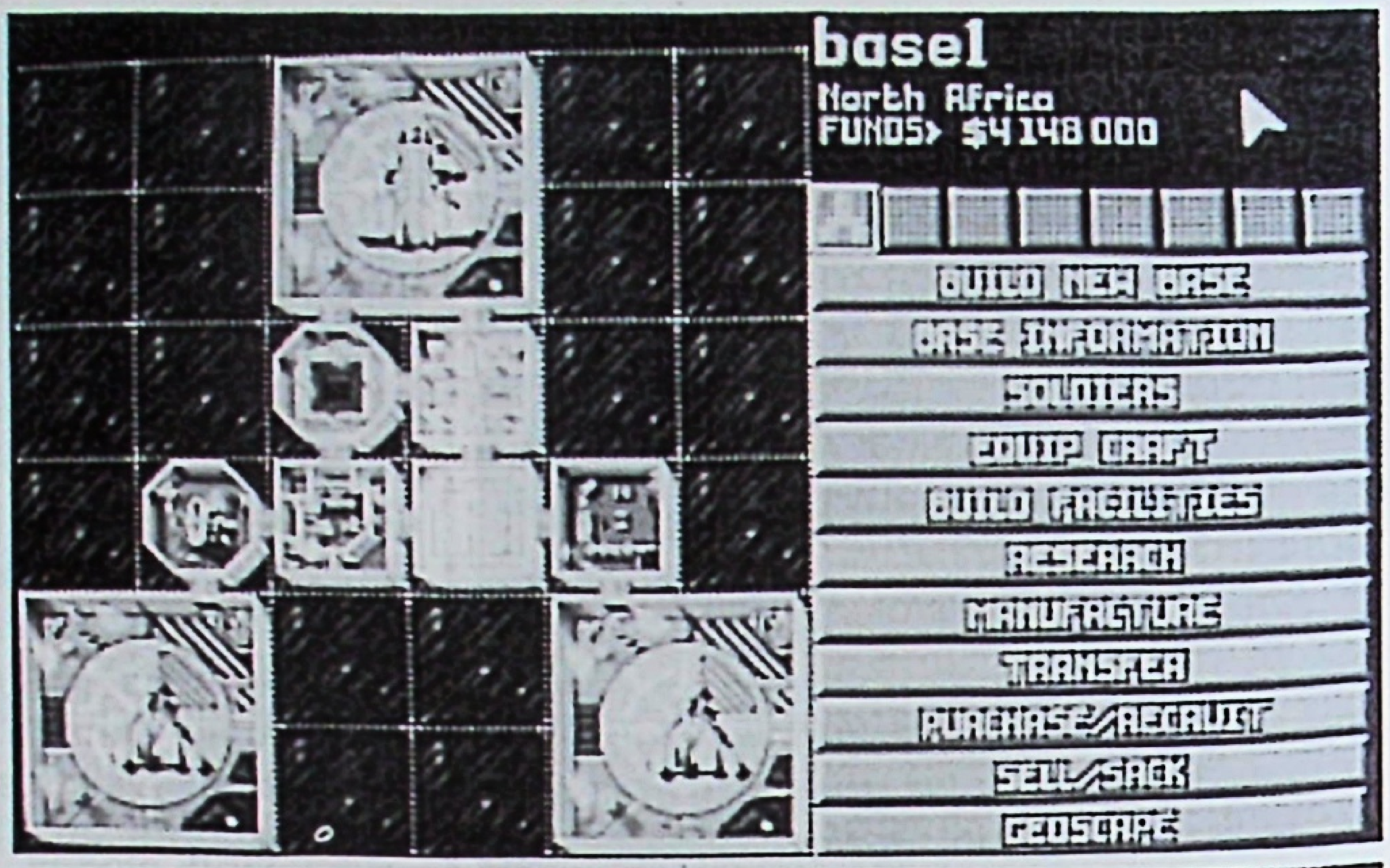
CD-ROM: de CD versie is gelijk aan de disketteversie, maar wordt wel vanaf de CD gespeeld. Richtprijs: FL. 129,=.

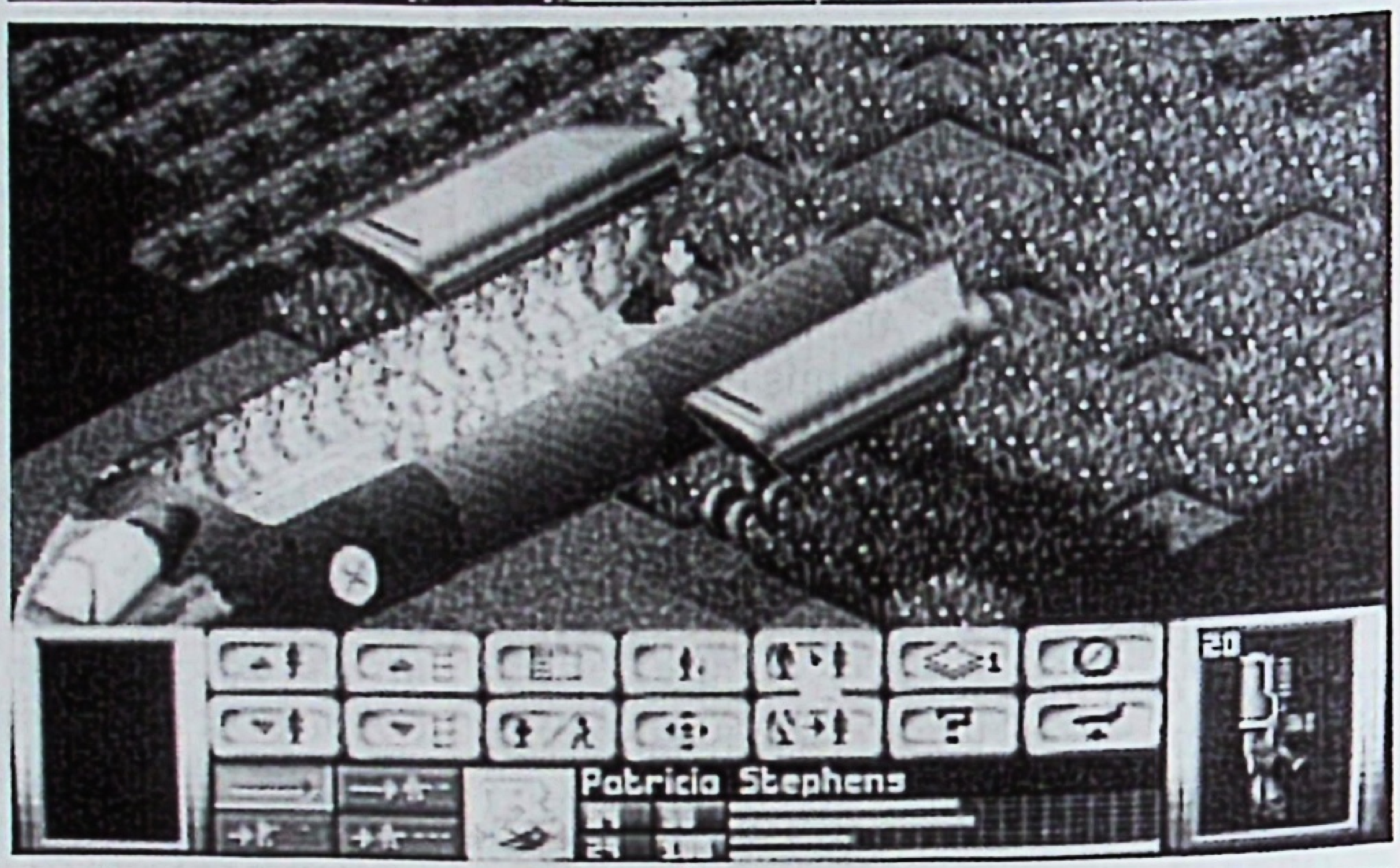


Het spel neemt ons mee naar een tijd waarin de aarde wordt geteisterd door aanvallen van buitenaardse wezens in ruimtevoertuigen. Er is een organisatie -XCom genaamd- in het leven geroepen, die de aarde veilig moet houden. Deze organisatie is internationaal en wordt door verschillende landen gefinancierd. Jij hebt tot taak deze organisatie te leiden.

Als je begint zie je de aardbol zoals hij ook in de atlas staat, alleen is het nu een rondje en geen ellips. Je kunt de aarde laten draaien en inzoomen op landen. Als eerste actie moet je een basis plaatsen, bij voorkeur in het midden van een grote landmassa. Later zul je in staat zijn om meerdere bases op te zetten, zodat je dan sneller bij de binnendringende ufo's kunt zijn en eventueel meerdere ufo's tegelijk aan kunt vallen. Tijdens het spel kun je de snelheid van het tijdsverloop regelen. Als je bijvoorbeeld niets te doen hebt en wacht op een ufo-melding, dan kun je zorgen dat de tijd per dag voorbij vliegt. Wil je ergens heen vliegen, dan gaat het al snel genoeg als je de tijd instelt op stappen van 5 minuten. Lange pauzes kunnen dus vermeden worden. Als je een basis hebt en er komt een melding van een ufo, stuur je daar een INTERCEPTOR achter aan. Met dat vliegtuig kun je de ufo neerhalen. Dat kan op verschillende manieren met gradaties zoals voorzichtig en agressief. Dit klinkt misschien wel heftig, maar je moet je het niet voorstellen als WING COMMANDER of zo. Je hoort wel een lekker muziekje, maar op het beeld zie je alleen een groen radarscherm. Zorg ervoor dat je ufo boven land crasht. Dit is belangrijk voor later. Is de ufo netjes gecrasht, dan laat je de INTERCEPTOR terugvliegen naar de basis om te tanken en wapens aan te vullen. Deze wapens kun je eventueel nog veranderen. Nu moet je een SKYRANGER met bemanning en wapens naar de crashplaats sturen en alle ruimtewezens dood schieten. Je komt daarmee in een heel ander gedeelte van het spel.

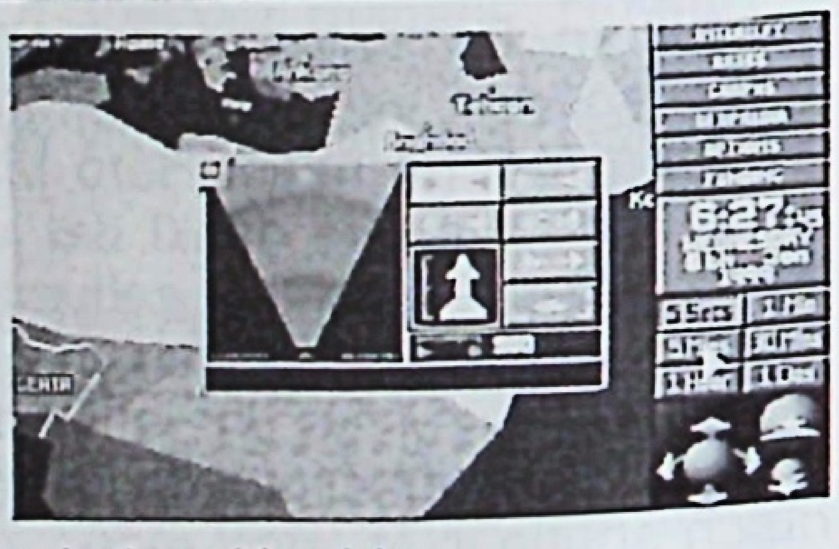
Dit gedeelte is veel meer grafisch georiënteerd en doet een beetje aan SYNDICATE denken (niet alleen het beeld, het vechten ook). Nu kun je met verschillende mensen en wapens op aliens gaan knallen. Maar deze aliens zijn niet dom en hebben ook heel heftige wapens. In een wat later stadium van het spel heb ik meegemaakt, dat ik werd neergeknald door aliens die ik nog niet in mijn vizier had en terwijl mijn mensen nog in het schip stonden. Je moet de aliens zoeken in bijvoorbeeld een stad of een woestijn. Ik heb aliens gezien die zich heel makkelijk konden aanpassen in onze wereld. Die waren namelijk in een stad gewoon wat huisjes binnengegaan (de vorige bewoners plakten nog tegen de muur). Als je een alien ziet, verschijnt er een rood vakje rechtsonder in beeld en kun je hem neerknallen of met een granaat bewerken. Je moet oppassen dat je niet recht voor een alien staat terwijl je zetten op zijn. Dit kun je voorkomen met een apart ikoon (slim bedacht door de makers). Bij het schieten kun je kiezen uit verschillende schoten, bijvoorbeeld "snap shot" en "aimed shot". Met deze schoten zijn de kansen op raken verschillend. Wanneer je gehurkt zit en bij bepaalde geweren beide handen hebt voor dit ene wapen, dan ben je ook trefzekerder. Als je twee geweren hebt kun je er





eentje even op de grond leggen of in je rugzak stoppen.

De trefkansen zijn ook weergegeven. Voor een granaat moet je eerst vaststellen na hoeveel beurten hij explodeert en daarna kun je hem pas gooien. Je hebt verschillende mensen tot je beschikking en je kunt ze per beurt maar een aantal stappen/handelingen laten doen. Als iedereen dit heeft gedaan is de beurt afgelopen. Nu gaat de computer zetten doen voor de aliens, daarna ben jij weer. Heb je moeite om te onthouden waar alles ligt in het gebied, dan is er een handige kaart die altijd aanwezig is. Hierop kun je jezelf, de strijdmachten van de aliens, je eigen voertuig en de ufo zien. Het is wel leuk om een ufo steeds op een ander soort terrein te laten crashen, want dan is het spel nog afwisselender. Als je alle aliens hebt gedood is een missie afgelopen. De wapens van de aliens en de buitenaardsen zelf kunnen meegenomen worden voor onderzoek en autopsie. Hierdoor kom je meer te weten over de technologie en levensvormen van andere planeten. Na een missie krijg je te zien hoeveel aliens er zijn gedood en wat je hebt gevonden. Hier krijg je punten voor. Als er mensen van jezelf dood zijn, dan worden er weer punten van je score afgetrokken. Als je missies slecht lopen krijg je minder geld en kun je bijvoorbeeld



minder uitbreiden.

Als jouw mensen het overleven kunnen zij promotie maken; ze moeten wel meegevochten hebben en niet passief in het schip hebben zitten wachten. Je vaardigheden stijgen dan ook. Als je een tijdje doorspeelt krijg je niet alleen met ufo's te maken, maar ook met steden die bedreigd worden en gezuiverd moeten worden. Dit gaat verder hetzelfde als wanneer je een crashplaats moet onderzoeken, alleen moeilijker. Nog later in het spel zullen de aliens proberen jouw bases in te nemen en zullen ze eigen bases gaan vestigen.
De uitbreiding van bases gaat zoals je dat kent van SIMCITY. Je kiest wat je wilt bouwen en plaatst het ergens. Alleen moet je wel een tijdje wachten tot het afgebouwd is. Wachten moet je ook tot je gekochte wapens geleverd worden. Verder kun je in dit spel onderzoek doen naar nieuwe wapens en handige hulpmiddelen. Het is bijvoorbeeld heel erg leuk om met een tank de aliens te lijf te gaan of een motion scanner te hebben, waarmee je kunt zien waar iets beweegt in het hele

gebied. Voor deze uitbreidingen heb je wel wetenschappers en bouwers nodig, die ook weer een verblijfplaats moeten hebben. Je zult inmiddels wel in de gaten hebben dat dit spel erg uitgebreid is. Zoals het hierboven is beschreven klinkt het misschien wel makkelijk, maar dat is het zeker niet! Dit is lastig, waarbij je goed moet nadenken over de zetten die je gaat doen (zoals bij schaken). Dit programma is zeer geschikt voor hen, die zich in een spel willen vastbijten.

Het beeld is mooi als je missies moet uitvoeren. Er zijn een heleboel verschillende aliens en landschappen. Leuk is dat je huizen binnen kunt gaan. De animaties springen er niet uit, maar dat vind ik niet zo erg, omdat het spel gewoon heel erg fijn speelt en verder genoeg kleur heeft om het een aantrekkelijk geheel te maken. De muziek is niet heel erg uitgebreid, maar de deuntjes zijn wel passend bij de scènes. Bij het neerhalen van ufo's een snel muziekje en bij de missies een onheilspellend deuntje. Er zijn geluidseffekten zoals schieten, explosies en schreeuwen op het moment dat er iemand neergeschoten word. Mannen en vrouwen hebben trouwens een andere schreeuw. De handleiding is overzichtelijk en biedt alle informatie om in korte tijd aan het spelen te zijn en alle mogelijkheden te benutten.

UFO is weer een fantastisch spel van Microprose. Hiermee ben je tijden zoet. Hou je van strategiespellen en ook wat aktie, dan is dit een aanrader. Voor mij heeft dit spel alles om de komende zomer door te komen (als het regent). Deze gaat in de kast naast CIVILIZATION, SIMCITY en SYNDICATE; vooral dicht naast SYNDICATE. Heel erg goed!

Martijn 'alien' van Gessel.

```
BEELD:              8
GELUID:             7
SPELKWALITEIT:      9
DOCUMENTATIE:       7
PRIJS:              8
```

P.S. In het originele programma zaten een paar vervelende bugs. Gelukkig is er inmiddels een update (patchdisk) die deze bugs er netjes uithaalt en verder het programma enigszins wijzigt. De aliens worden bijvoorbeeld iets slimmer en het spel dus moeilijker. Let bij aanschaf op de aanwezigheid van deze patchdisk.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



THE **HORDE**

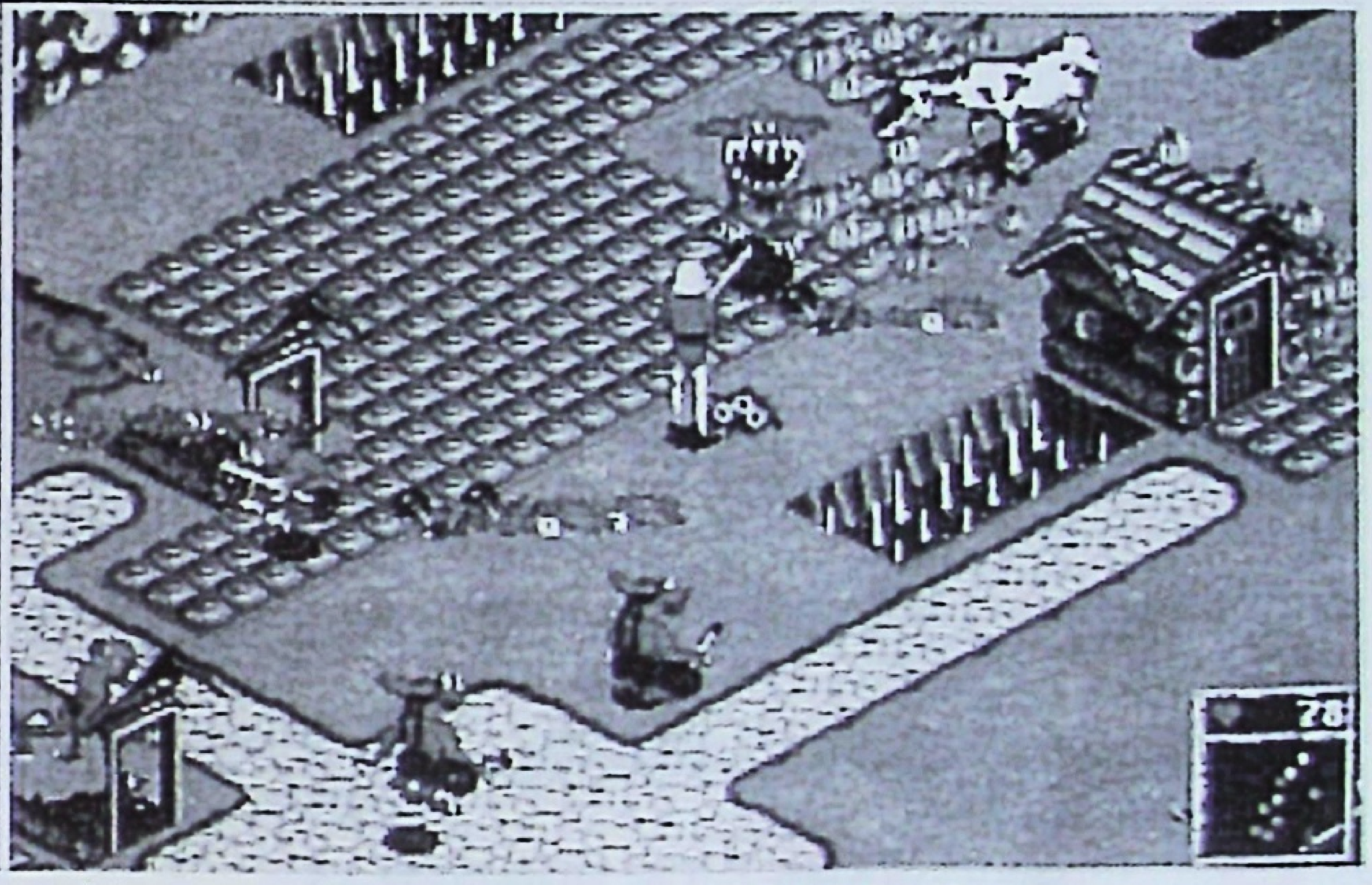
Softwarehuis: Crystal Dynamics / Toys for BOB.
Min. 80386/33Mhz., min. 4Mb., DOS 3.1 of hoger, VGA, CD-ROM drive, harddisk.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster en compatibles, Microsoft Sound Board en Windows Audio, Covox SoundMaster.
Richtprijs: FL. 169,=

Op de harddisk is slechts 500Kb. nodig. Zet je nog 6,5Mb. extra op de harddisk, dan loopt het programma wat vlotter. Bij 4Mb. geheugen moeten alle overbodige drivers, memory-managers e.d. verwijderd worden, want het programma heeft alle bitjes nodig. Met 3Mb. geheugen (zoals in de handleiding staat) werkt het programma absoluut niet!
Dit spel is ook verkrijgbaar voor MPEG-module en wordt 'gratis' geleverd bij de MPEG kaart van Reel Magic.

Eén van de hoofdpersonen in de films, die het programma ondersteunen, is Kirk Cameron; bij ons bekend van de serie Growing Pains.
Kirk speelt de rol van Chauncy, een hulpje aan het hof, die het leven van de koning redt en daarvoor als beloning een 'Grimthwacker' ontvangt: een gigantisch zwaard dat onze held nauwelijks kan tillen. Verder krijgt hij de naam Sir Chauncy the Brave en mag een stuk land beheren. Chauncy moet planten, oogsten, zorgen voor de veestapel en het land verdedigen tegen zwermen Hordlings, wezens die niets liever doen dan eten. Helaas voor Chauncy -maar gelukkig voor ons- lusten ze vrijwel alles, dus buiten de oogst en de veestapel verorberen ze ook graag bomen, schuren, gereedschap en omheiningen. Chauncy moet z'n land beschermen met hekken, valkuilen en met z'n zwaard.
Dit laatste is dikke pret, want (zoals al gezegd) hij kan z'n zwaard nauwelijks tillen, dus zwaaiend als een dronkelap, puffend en steunend en regelmatig uithijgend doet hij z'n werk en dat slaat op de lachspieren, dus in het begin komt er van de besturing niet veel terecht. Even oefenen en wennen aan de dolkomische kapriolen van Chauncy voordat je echt gaat spelen.

Na deze oefeningen blijkt THE HORDE een (deels) komische variant op POPULOUS te zijn. Hoe beter je de vijand te lijf gaat, hoe meer opbrengst je krijgt van het land. Geld is





macht en met je jaarlijkse opbrengst kun je het land uitbreiden en in het kasteel aankopen doen; zowel voor het bedrijf als voor de verdediging. Hoe beter het met je gaat, des te gevaarlijker worden de vijanden en al gauw moet je 'hulptroepen' aantrekken om je steeds groter wordende bezit te beschermen. Al na enkele rondes zit je in een pittig strategie- en aktiespel, dat echter nog steeds (glim)lachend gespeeld wordt. Wel is het scenario vast en heeft het programma minder diepgang dan b.v. Populous, dus waar het gaat om strategie moet je je er ook weer niet al te veel van voorstellen.

BEELD EN GELUID

De films lopen soepel en zijn allemaal gespeeld door een flinke cast met deels bekende acteurs (buiten Kirk b.v. nog Michael Gregory). De beelden (3-D) bij het spel zijn voortreffelijk, scrollen uitstekend en hebben schitterende animaties. Bij dit alles muziek vanaf de CD en geluidseffekten via de audiokaart. Net als het spel zitten muziek en geluiden vol komische effekten. De keuzes lopen via ikonen en het programma heeft automapping, dus de besturing is een fluitje van een cent.

KONKLUSIE

Dit is een leuk, origineel en zeer goed spel. Er valt echt niets op aan te merken en je kunt THE HORDE vele malen opnieuw spelen, want de meeste onderdelen worden 'at random' opgebouwd en er zijn meerdere dorpen en landschappen, waarin het programma zich kan afspelen. Het spel is -ondanks de komische noten- absoluut niet makkelijk, maar vechten vormt de hoofdmoot en strategie komt op de tweede plaats. De eigen inbreng is beperkt, maar voldoende om onderhoudend te zijn. Net zo maf als het spel is de doos, in de vorm van een enorme monsterbek met gigantische tanden.
Aanrader!!!

Alfred.

```
BEELD:              9
GELUID:             9
SPELKWALITEIT:      7
DOCUMENTATIE:       8
PRIJS:              9
```

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



NABESTELLEN OUDE NUMMERS SOFTWARE GIDS:

SOFTWARE GIDS NR. 12

SILENT SERVICE 2, FIRST SAMURAI, PEGASUS, DE TAS, FINAL FIGHT, ALIEN BREED, BARBARIAN 2, LEANDER, TERMINATOR 2, SUPER SPACE INVADERS, HEIMDALL, POPULOUS 2, SIMANT, ELVIRA 2, ELVIRA ARCADE GAME, MONKEY ISLAND 2, EYE O/T BEHOLDER 2, LAFFER UTILITIES, FALCON 3.0, DUSK O/T GODS, CIVILIZATION, CONAN THE CIMMERIAN, CASTLE OF DR. BRAIN, CONQUEST O/T LONGBOW, STRIKE 2, BUCK ROGERS 2, TUNNELS & TROLLS, SUPER TETRIS.
Oplossingen: MONKEY ISLAND 2, MIGHT & MAGIC 3: items and maps, HEART OF CHINA, CONQUEST O/T LONGBOW, TOWER OF GAZZEL.

SOFTWARE GIDS NR. 13

STACKER 2.0, BATTLE ISLE, HARE RAISING HAVOC, SUPER SPACE INVADERS, BATTLETECH 2, MAGNETIC SCROLLS COLLECTION, FLOOR 13, PITFIGHTER, MAGIC POCKETS, PAPERBOY 2, HEADLINE HARRY GREAT PAPERRACE, BIRDS OF PREY, LOST ADMIRAL, PERFECT GENERAL, SHUTTLE, EUROPEAN SPACE SIMULATION, SANDS OF FIRE, WAR ACROSS EUROPE, TWILIGHT 2000, FAERY TALE ADVENTURES 1, REALMS, MARTIAN MEMORANDUM, ECO QUEST 1, FORMULA 1 G.P., STARTREK 25TH ANNIVERSARY, ADVANCED GALACTIC EMPIRE, OBITUS, SAILSIMULATOR 1.3, L'EMPEREUR NAPOLEON, HARPOON + BATTLE SETS, EGGERLAND 3, 10 GREAT GAMES, HERO QUEST, WILD WEST WORLD, ADVANTAGE TENNIS, HARLEQUIN, KNIGHTMARE, QUIK & SILVA.
TIPS en OPLOSSINGEN: ECO QUEST 1, EYE O/T BEHOLDER 2.

SOFTWARE GIDS NR. 14

(SPEL)SOFTWARE OP CD-ROM: CARMEN SANDIEGO, COLLECTOR'S EDITION, EUROPEAN SPACE SIMULATION, HOT ON CD, INFOCOM COLLECTION, JONES I/T FAST LANE, KING'S QUEST 5, MICROPROSE COLLECTION, SHAREWARE GAMES, SHERLOCK HOLMES, SOFTWARE TOOLWORKS, STELLAR 7, HOUND O/T BASKERVILLES, ULTIMA 6, WING COMMANDER, WONDERLAND, ZORK.

A-320 AIRBUS, LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2, FIGHTER COMMAND, SPECIAL FORCES, ANCIENT ART OF WAR AT SEA, WHERE IN U.S.A. IS CARMEN SANDIEGO?, VIDEO POKER, HYPER SPEED, WING COMMANDER DELUXE, ULTIMA 4+5+6, QUEST AND GLORY, LEGEND, ULTIMA UNDERWORLD, ULTIMA 7, TREASURES O/T SAVAGE FRONTIER, MIDWINTER 2, PLANET'S EDGE, FASCINATION, SEA ROGUE, DUNE, EPIC, STORM MASTER, JETSONS, ANOTHER WORLD, MAUPITI ISLAND, SHADOWLANDS, PACIFIC ISLANDS, HEIMDALL, PATTON STRIKES BACK, SAMURAI, WAY OF THE WARRIOR, TEENAGE MUTANT HERO TURTLES, HOT RUBBER, TITUS THE FOX, D/GENERATION, PINBALL DREAMS, ARMOUR GEDDON, ORK, DYNA BLASTER, PROJECT X, APIDYA 2, LEGEND, HUGO 1&2
OPLOSSINGEN EN KAARTEN: EYE O/T BEHOLDER 2, CRUISE FOR A CORPSE, LES MANLEY LOST IN L.A., SPACE ACE 2, ELVIRA 2, MIXED UP FAIRY TALES, SPACE QUEST 1, MANIAC MANSION.

SOFTWARE GIDS NUMMER 15

NEDERLANDS: ELVIRA 2, CHESS CHAMPION, GEHEIM VAN DELFT, LURE OF THE TEMPTRESS.
VERDER: WOLFENSTEIN 3D, COOL CROC TWINS, PROPHECY O/T SHADOW, A-TRAIN, DARKSEED, HARDBALL 3, CARRIER STRIKE, CRISIS I/T KREMLIN, CONFLICT: KOREA, ACES O/T PACIFIC, S.W.O.T.L. DATADISKS: P-80, P-38, HE-162, SPOT, POWER HITS, POWERMONGER, BLACK CRYPT, RAMPART, STEEL EMPIRE, GOBLIIINS, ISHAR, INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS, ROLLING RONNY, DAGGER OF AMON RA, SECRET ISLAND OF DR. QUANDARY, AIR BUCKS, GLOBAL EFFECT, THE MANAGER, GAZZA 2, HEROES O/T 357TH, COVER GIRL POKER, SUPERSKI 2, DISCOVERY, LOST TREASURES OF INFOCOM, ADVANCED DIGIPLAYER V3.0, ROCKETEER, FREE D.C!, AQUAVENTURA, DOJO DAN, FIRE & ICE, BONANZA BROS., JAGUAR JX-220, MYTH, VIDEO KID, PARASOL STARS, ADAMS FAMILY, KILLERBALL, FANTASY PAK, DARK QUEEN OF KRYNN.
CD-ROM: NORTH POLAR EXPEDITION, CRYSTALIA, TOWN WITH NO NAME, MURDER MAKES STRANGE DEADFELLOWS, CASE O/T CAUTIOUS CONDOR, MEGAFORTRESS/DAS BOOT/BLUE MAX COMBI CD.
TIPS, OPLOSSINGEN: COUNTDOWN, FASCINATION, SPACE QUEST 1 OUDE VERSIE.

SOFTWARE GIDS NUMMER 18

ACES O/T PACIFIC 1946 DATADISK, AIR WARRIOR/SVGA AIR WARRIOR, ANCIENT ART OF WAR I/T SKIES, AV8B HARRIER ASSAULT, BAT 2, BILL'S TOMATO GAME, BUG BOMBER, CAMPAIGN, CAR AND DRIVER, CASTLES 2, CONQUEST OF JAPAN, CONTRAPTION, COOL WORLD, CRAZY CARS 3, DALEK ATTACK, DRAGON'S LAIR 3, DREADNOUGHTS + DATA-DISKS, DUNE 2, EURO SOCCER, F-15 STRIKE EAGLE 3, FORMULA 1 G.P., FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL, HARRIER JUMP JET, INCREDIBLE MACHINE, INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS ARCADE, JET FIGHTER 2 SPECIAL EDITION, JOE & MAC CAVEMAN NINJA, KGB, LEGENDS OF VALOUR, LEMMINGS DOUBLE PACK, LOST TREASURES OF INFOCOM 2, MAGIC CANDLE 3, MARIO IS MISSING, NO SECOND PRIZE, PC-SIG GAMES, POOL, POWERHITS SCI/FI, ROBOSPORT, ROME AD92, SAMPLE PACK, SHADOW PRESIDENT, SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE 2, SIEGE: DOGS OF WAR, SIMLIFE, SPACE QUEST 4 CD-ROM, SPELLJAMMER, STAR CONTROL 2, STAR LEGIONS, STREET FIGHTER 2, STUNT ISLAND, TASK FORCE 1942, TROLLS, UGH!, ULTIMA UNDERWORLD 2: LABYRINTH OF WORLDS, VALHALLA, WING COMMANDER, WOLFENSTEIN 3D, WORDTRIS, WWF EUROPEAN RAMPART, ZYCONIX.
TIPS: MIGHT & MAGIC 3, ULTIMA 7, ADDAMS FAM. KING'S QUEST 6, LEGEND OF KYRANDIA: OPLOSSING. LARRY 1 GEIN-LIJN.

SOFTWARE GIDS NUMMER 19

7th GUEST, LINE IN THE SAND, AIRCRAFT COLLECTION MFS 4.0, AMBERSTAR, BATTLE CHESS 4000 SVGA, BILLY BAT'S EDUCATIEVE SOFTWARE, CAESAR, CREEPERS, D-DAY PREVIEW, DAUGHTER OF SERPENTS, DEATHSTAR ARCADE BATTLES, DICK TRACY, DREAM TEAM, EMPIRE DELUXE, ERIC THE UNREADY, FLY HARDER, HISTORYLINE 1914-1918, INCA CD-ROM, ISLAND & ICE, GUNSHIP 2000 DATADISK, LEGEND OF MYRA, LEMMINGS 2, LETHAL WEAPON, MICROSOFT ENTERTAINMENT PACK 1-4 WINDOWS, PACIFIC WAR, PATRIOT, PINBALL MAGIC, RICK DANGEROUS 2, RINGWORLD, REACH FOR THE SKIES PREVIEW, ROMMEL, SHADOWORLDS, SLEEPWALKER, SNOOPY'S GAME CLUB, SPACE QUEST 5: THE NEXT MUTATION, SPACEWARD HO!, SUPER CAULDRON, TERMINATOR 2029, TRANSARCTICA, TRAPS 'N' TREASURES, TRISTAN PINBALL, ULTIMA 7 PART 2, V FOR VICTORY D-DAY UTAH BEACH en VELIKIYE LUKI, VEIL OF DARKNESS, WILLY BEAMISH CD-ROM, X-WING, XENOBOTS.
Hardware: GRAVIS ULTRASOUND 16-BIT, GRAVIS ADVANCED JOYSTICK, GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK, QUICKSHOT INTRUDER 5 JOYSTICK, VIRTUAL PILOT JOYSTICK.
Tips en oplossingen: CODES HUMANS, CODES INCREDIBLE MACHINE, DARKSEED, LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES, MEGAFORTRESS: FLIGHT OF THE OLD DOG, SPACE QUEST 5.

SOFTWARE GIDS NUMMER 20

7TH GUEST, A-TRAIN CONSTRUCTION SET, ACTION SPORT, ARCADE FRUIT MACHINE, BARON BALDRIC, BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE, CAPITALIST PIG, CHALLENGE O/T FIVE REALMS, CHAOS ENGINE, COBRA MISSION, DAGGER OF AMON RA, DESERT STORM, DESERT STRIKE, DOGFIGHT, ECO QUEST 2, EL.FISH, EYE O/T BEHOLDER 3, FREDDY PHARKAS, GAME PACK 3, HANNIBAL, INSPECTEUR BANAAN, ISLAND OF DR. BRAIN, LEGACY, LIBERTY OR DEATH, NAM 1965-1975, MICHAEL JORDAN IN FLIGHT, MIGHT & MAGIC 5, MONOPOLY DE LUXE, NATIONAL LAMPOON CHESS MANIAC, NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP, OVERKILL, PC-SIG LIBRARY, PEPPER'S ADVENTURES IN TIME, POLICE QUEST VGA, POWERHITS BATTLETECH, PREHISTORIK 2, PRINCE OF PERSIA, PROPHECY, PROTOSTAR, QUARKY & QUAYSOO'S TURBO SCIENCE, SHADOW O/T COMET, SID MEIER TRIPLE PACK, SPECTRE, STRIKE COMMANDER, SYMANTEC GAME PACK, UNCHARTED WATERS, UNLIMITED ADVENTURES, V FOR VICTORY MARKET GARDEN, WAYNE GRETZKY HOCKEY 3, WOLFENSTEIN 3-D
CD-I:
ALIEN GATE, BATTLESHIP, CARICATURE, DARK CASTLE, LASER LORDS, LORDS O/T RISING SUN, MYSTIC MIDWAY, PINBALL, SECRETS OF TATJANA, TETRIS
TIPS, OPLOSSINGEN:
OPLOSSING ALTERED DESTINY, OPLOSSING ECO QUEST 2

SOFTWARE GIDS NUMMER 21

1869, BEAUTY A/T BEAST, BETRAYAL AT KRONDOR, BLUE FORCE, BUILD & RACE MOTOR STARS, CARNAGE, CD SPEEDWAY, EIGHT BALL DELUXE, FIELDS OF GLORY, FLASHBACK, GAMES MASTER 2nd EDITION, GOAL!, GUNSHIP 2000, HIGH COMMAND, INT. OPEN GOLF CHAMPIONSHIP, INT. RUGBY CHALLENGE, JAMES POND 2, JUTLAND, KLOTSKI, LIGHTNING CD, LOST VIKINGS, LUNAR COMMAND, MAELSTROM, MANIAC MANSION 2, ORANJE KAMPIOEN!, PINBALL FOR WINDOWS, PIRATES GOLD, PRINCE OF PERSIA 2, REALMS OF ARKANIA: BLADE OF DESTINY, RETURN O/T PHANTOM, RULES OF ENGAGEMENT 2, SENSIBLE SOCCER, SHERLOCK HOLMES 3, SPACE HULK, SPACE LEGEND, STACK UP, SYNDICATE, TONY LA RUSSA BASEBALL 2, TORNADO, WACKY FUNSTERS, WALKER, WAR I/T GULF, WHALE'S VOYAGE, WHERE IN SPACE IS CARMEN SANDIEGO, WHO KILLED SAM RUPERT, WORLD VISION, WORLDS OF LEGEND: SON O/T EMPIRE.
OPLOSSINGEN: ALONE I/T DARK, HOOK, MIGHT & MAGIC 5, REX NEBULAR GENDER BENDER, WEEN.
CD-I:
DEFENDER OF THE CROWN, ESCAPE FROM CYBERCITY, INCA, INTERNATIONAL TENNIS OPEN, PALM SPRINGS OPEN, VIDEO SPEEDWAY.

SOFTWARE GIDS NUMMER 22

AIR BUCKS, AMBUSH AT SORINOR, BATTLE ISLE '93, CAESARS PALACE, CLASH OF STEEL, D-DAY, FOOTBALL MANAGER 3, GATEWAY 2: HOMEWORLD, GRAND PRIX CIRCUIT, ISHAR 2, LANDS OF LORE, MICROSOFT FLIGHTSIMULATOR 5.0, NIPPON SAVES INC., ONE STEP BEYOND, POOL, RAGNAROK, RAILROAD TYCOON DELUXE, SIM FARM, SNAKES, STRONGHOLD, V FOR VICTORY: GOLD JUNO SWORD, WAR IN RUSSIA, WARLORDS 2, WING COMMANDER ACADEMY, WING COMMANDER PRIVATEER, WORLD WAR 2
CD-ROM: BLUE FORCE, COVER GIRL POKER, DUNE, EYE O/T BEHOLDER 3, MAD DOG McCREE, MONSTER MEDIA '93, SCIENCE-FICTION & FANTASY, SHUTTLE, ULTIMA UNDERWORLD 1+2
CD-I: CAESARS WORLD OF GAMBLING, CD SHOOT, GIRLS CLUB, KARAOKE VOL. 1, LINK; THE FACES OF EVIL, TEXT TILES, ZELDA; THE WAND OF GAMELON
OPLOSSINGEN: BLUE FORCE, DAY O/T TENTACLE, FREDDY PHARKAS, LOST VIKINGS CODES, PEPPER'S ADVENTURE IN TIME, POLICE QUEST 3, SPELLCASTING 301

SOFTWARE GIDS NUMMER 23

AIR COMBAT CLASSICS, ALIEN BREED, BATMAN RETURNS, BILL ELLIOT'S NASCAR CHALLENGE, BOB'S BAD DAY, BODY BLOWS, CHESSMASTER 4000 TURBO, COGITO, COMBAT AIR CONTROL, DARK SUN, DRACULA, DUNGEON HACK, EAST FRONT, EPIC PINBALL, FRONTIER (ELITE 2), GEAR WORKS, HAND OF FATE, HIRED GUNS, INDY CAR RACING, JURASSIC PARK, LARRY 6, LOST IN TIME, MASTER OF ORION, METAL & LACE, MFS 5.0 SAN FRANCISCO SCENERY, NHL HOCKEY, PATRICIAN, PINBALL DREAMS, PRIME MOVER, RALLY (RAC 1993), RETURN TO ZORK, SAM & MAX HIT THE ROAD, SEAL TEAM, SEVEN CITIES OF GOLD, SHADOW CASTER, SHADOW OF YSERBIUS, SIMON THE SORCERER, STREETFIGHTER 2, TOP GUN, DANGER ZONE, WARRIORS OF LEGEND, YO! JOE!
CD-ROM: BEYOND THE WALL OF STARS, BUILD & RACE BACKROAD RACERS, EYE O/T BEHOLDER TRILOGY, GREAT NAVAL BATTLES, HELL CAB, IRON HELIX, LABYRINTH OF TIME, LOST IN TIME, MANHOLE, PROTOSTAR, REBEL ASSAULT, TONY LA-RUSSA BASEBALL 2, VICTOR VECTOR & YONDO: THE VAMPIRE'S COFFIN, VICTOR VECTOR & YONDO: THE LAST DINOSAUR EGG
AMIGA CD-32: De hardware, D/GENERATION, JAMES POND 2 ROBOCOD, OVERKILL & LUNAR-C, MORPH, PINBALL FANTASIES, SLEEPWALKER, TROLLS, WHALE'S VOYAGE
CD-I: ALICE IN WONDERLAND, BACKGAMMON, CONNECT FOUR, JIG SAW, SARGON CHESS, VOYEUR.

SOFTWARE GIDS NUMMER 24

ACES OVER EUROPE, ALONE I/T DARK 2, CAMPAIGN 2, COMPANIONS OF XANTH, DOOM (SHAREWARE VERSIE), EXCELLENT GAMES, FANTASY EMPIRES, FURY O/T FURRIES, GABRIEL KNIGHT: SINS O/T FATHERS, GOBLINS 3, HIRED GUNS, INNOCENT UNTIL CAUGHT, KRUSTY'S FUN HOUSE, L.A. LAW, MAGIC BOY, MARIO'S TIME MACHINE, METAL & LACE 18+ ADULT, MFS SCENERY ITALY, NFL COACHES CLUB

FOOTBALL, NICKY 2, POLICE QUEST 4, SHADOW O/T DARKNESS (QUEST FOR GLORY 4), SILVERBALL, SIM CITY 2000, SPEED RACER, CHALLENGE OF RACER X, STAR TREK: JUDGMENTS RITES, SUBWAR 2050, SVGA HARRIER, SYNDICATE AMERICAN REVOLT, TERMINATOR RAMPAGE, TFX, WINTER OLYMPICS, ZOOL.
CD-ROM: ACTION CD, CITY IN TROUBLE YEAR 2000, CRITICAL PATH, DRACULA UNLEASHED, GAMES DOS VOL.1, GAMES WINDOWS VOL.1, GEEKWAD GAMES O/T GALAXY, GOBLINS 3, JOURNEYMAN PROJECT, MAGIC DEATH, MAN ENOUGH, MIGHT & MAGIC WORLD OF XEEN, OSCAR, SPELLCASTING PARTY PAK, STAR MIX, WEEKEND AT ERNIES.
AMIGA CD-32: ALFRED CHICKEN, DEEP CORE, LIBERATION, MEAN ARENAS, NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP, OSCAR, ZOOL.
CD-I: DIGITAL VIDEO CARTRIDGE, KETHER, SPEELFILMS OP CD-I, TOUCHPAD VOOR CD-I.
OPLOSSINGEN en TIPS: BETRAYAL AT KRONDOR, LARRY 6, LOST IN TIME, LOST VIKINGS CODES, PROTOSTAR, SIMON THE SORCERER.

SOFTWARE GIDS NUMMER 25

AIRLINES, ARCHON ULTRA, ARENA THE ELDER SCROLLS, BRUTAL FOOTBALL, CASINO LITE, DISCOVERIES OF THE DEEP, DOOM, GAME MAKER, HEIRS TO THE THRONE, IN EXTREMIS, KINGMAKER, KING'S TABLE, LUCKY'S CASINO, MEGAFORTRESS: MEGA PAK, MERCHANT PRINCE, OPERATION DESERT STORM (TORNADO DATADISK), RED CRYSTAL: THE SEVEN SECRETS OF LIFE, SOFTWARE TOOLWORKS STARWARS CHESS, SOLITAIRE'S JOURNEY, STARLORD, STRIKE SQUAD, TRUMP CASTLE 3, WALLS OF ROME.
CD-ROM: CASINO COLLECTION, CD BROTHEL, C.H.A.O.S. CONTINUUM, CHALLENGE PACK, COMANCHE MAXIMUM OVERKILL, CONSPIRACY, CYBER RACE, DISCOVERIES OF THE DEEP, DRAGONSPHERE, DREAM GIRLS, FANTASY EMPIRES UPDATE, GABRIEL KNIGHT, GATEWAY 2: HOMEWORLD, GOLDEN 7, GUS GOES TO CYBERTOWN, HUGO'S HOUSE OF HORRORS, KIDS COLLECTION, KING'S TABLE, LANDS OF LORE: THE THRONE OF CHAOS, LAWNMOWER MAN, MARIO IS MISSING, MEGARACE, MICROCOSM, MICROSOFT GOLF MULTIMEDIA EDITION, PLUMBERS DON'T WEAR TIES, STRIKE COMMANDER, STRIPBOEKEN OP CD-ROM, TFX.
CD-32: ARABIAN NIGHTS, CHAMBERS OF CHAOLIN, DENNIS, FIRE FORCE, FLY HARDER, MEGARACE, MICROCOSM, PIRATES! GOLD, SEVEN GATES OF JAMBALA.
CD-I: A GREAT DAY AT THE RACES, CARTOON CARNIVAL, MICROCOSM, OTHELLO, PHANTOM EXPRESS, WACKY WORLD OF MINIATURE GOLF, ZOMBIE DINO'S.
OPLOSSINGEN en TIPS: GATEWAY 2 HOMEWORLD, KYRANDIA 2 THE HAND OF FATE, LURE OF THE TEMPTRESS, SAM & MAX HIT THE ROAD, THE COLONEL'S BEQUEST

OUDE NUMMERS ZIJN TE BESTELLEN DOOR OVERMAKING VAN FL. 7,95 PER EXEMPLAAR OP POSTBANKNUMMER 5036011 t.n.v. J.HERPS TE LELYSTAD. VOOR BELGIE: Bfr. 155,= OP BANKREKENINGNUMMER 235-0430464-87 BIJ DE GENERALE BANK TE HASSELT t.n.v. J.HERPS, POSTBUS 516, 8200 AM LELYSTAD.

LET OP! BIJ BESTELLING VAN 2 NUMMERS OF MEER IS DE PRIJS PER STUK FL.7,= (BF 140,=), DUS: 2 NRS. FL.14,= (BF 280); 3 NRS. FL.21,= (BF 420) ETC.

HINTBOEK 1 voor PC/AMIGA/ATARI-ST

32 pagina's met oplossingen en tips uit Software Gids 1 t/m 10

COMPLETE OPLOSSINGEN:

CONQUEST OF CAMELOT, ELVIRA 1, FUTURE WARS, KING'S QUEST 1/2/3/4/5, LARRY 1/2/3, LOOM, MANHUNTER N.Y., POLICE QUEST 1/2, QUEST FOR GLORY 1, QUEST FOR GLORY 2, SEARCH FOR THE KING, SECRET OF MONKEY ISLAND 1, SPACE QUEST 2/3/4, BLACK CAULDRON.

POKES en TIPS:

ALIEN BREED, ANOTHER WORLD, APPRENTICE, ARMALYTE, ARMY MOVES, ATOMINO, BACK TO THE FUTURE, BATTLE VALLEY, BARBARIAN, BARD'S TALE 1/2, BEAST BUSTERS, BLUES BROTHERS, BRAT, BUDOKAN, CODENAME: ICEMAN, COLONEL'S BEQUEST, CONQUEST OF CAMELOT, DEATHTRACK USA, DRAGON'S LAIR 2, FIGHTER BOMBER, FLOOD, GEMINI WINGS, GOLD RUSH, INIANA JONES LAST CRUSADE, KEEF THE THIEF, KING OF THE BEACH, KING'S QUEST 4, LARRY 1/2/3, LEMMINGS, MIDNIGHT RESISTANCE, MIGHT & MAGIC 2, MONTY PYTHON, PIPEDREAM, PRINCE OF PERSIA, QUEST FOR GLORY 1, RICK DANGEROUS 2, SHADOW O/T BEAST 2, SILPHEED, SIM CITY, SORCERIAN, SPACE QUEST 2/3/4, STREET ROD, TEST DRIVE 1, THE CURSE OF RA, THE LAST NINJA, THEXDER, ULTIMA 5/6, XENON 2, ZAK MCKRACKEN ALIEN MINDBENDERS.

Bestellen:
Dit hintboek is verkrijgbaar door overmaking van FL. 15,= op Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.
Voor België: Bfr. 300,- Generale Bank te Hasselt, rek. nr. 235-0430464-87 t.n.v. J. Herps, Lelystad.
Vermeld bij uw bestelling 'HINTBOEK 1'.

HINTBOEK 2 voor PC/AMIGA/ATARI-ST

Ruim 40 pagina's met oplossingen en tips uit Software Gids 11 t/m 20

OPLOSSINGEN:

ALTERED DESTINY, COUNT DOWN, CONQUEST O/T LONGBOW, CRUISE FOR A CORPSE, DARKSEED, DRAGON'S LAIR 2, ECO QUEST 1/2, ELVIRA 2, FASCINATION, HEART OF CHINA, INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS, KING'S QUEST 6, LEGEND OF KYRANDIA, LARRY 5, LES MANLEY LOST IN L.A., LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES, MANIAC MANSION, MEANSTREETS, MEGAFORTRESS FLIGHT OF THE OLD DOG, MIXED UP FAIRY TALES, MONKEY ISLAND 2, RISE OF THE DRAGON, SPACE ACE 2, SPACE QUEST 1 OUDE EN VGA VERSIE, SPACE QUEST 5, SPELLCASTING 201

POKES, TIPS, CODES, KAARTEN

ANOTHER WORLD, ASTRO MARINE CORPS, BABY JO, BART SIMPSON VS SPACE MUTANTS, BATTLE ISLE, BLUES BROTHERS, BUDOKAN, CAPTAIN PLANET, CARRIER COMMAND, CASTLE OF DR. BRAIN, CASTLE MASTER, CASTLES, CENTURION DEFENDER OF ROME, CHIPS CHALLENGE, CHRONOQUEST, CIVILIZATION, COMMANDER KEEN 1/2/3, CONQUEST O/T LONGBOW, COUNTDOWN, CRUSADERS O/T DARK SAVANT, DAYS OF THUNDER, DRAGONS OF FLAME, DUCKTALES QUEST FOR GOLD, DUKE NUKEM, DUNE 2, E-MOTION, ELF, ELITE PLUS, ELVIRA 2, EPIC, EYE OF THE BEHOLDER 1/2, F-19 STEALTH FIGHTER, F-29 RETALIATOR, GATEWAY, GODS, GOLDEN AXE, HUMANS, INCREDIBLE MACHINE, LAURA BOW 2, LARRY 1/3/5, LIGHT CORRIDOR, LOGICAL, LOTUS TURBO CHALLENGE 2, LOW BLOW, MEAN STREETS, MIGHT & MAGIC 3, NAVY SEALS, NIGHT SHIFT, NOVA 9, OH NO MORE LEMMINGS, OUT OF THIS WORLD, PREHISTORIK, PRINCE OF PERSIA, PUSH OVER, RAILROAD TYCOON, ROCKETEER, ROGER RABBIT, SIM CITY, SPACE QUEST 1/2, SPEAR OF DESTINY, SPEEDBALL 2, STELLAR 7, STREET ROD 1/2, STRIPPOKER 3, TITUS THE FOX, ULTIMA 6, WAR IN THE MIDDLE EAST, WILLY BEAMISH, WING COMMANDER 1/2, WOLFENSTEIN 3-D, XENON 2

Bestellen:
Dit hintboek is verkrijgbaar door overmaking van FL. 24,50 op Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.
Voor België: Bfr. 450,- Generale Bank te Hasselt, rek. nr. 235-0430464-87 t.n.v. J. Herps, Lelystad.
Vermeld bij uw bestelling 'HINTBOEK 2'.

Bestelt u beide hintboeken dan wordt de prijs FL. 36,= (Bfr. 700,-) voor de twee delen.

BON

*Ja, ik wil: *HINTBOEK 1 voor FL. 15,=*
**HINTBOEK 2 voor FL. 24,50*
** HINTBOEKEN 1+2 voor FL. 36,=*

Naam: ____________________

Adres: ____________________

Postcode: __________

Woonplaats: ____________________

* Ter betaling sluit ik in:
* Eurocheque (denk aan het nummer op de achterkant!) / girobetaalkaart.
* Ik heb het bedrag overgemaakt op postbankrekening 5036011 t.n.v. Uitgeverij J. Herps, Postbus 516, 8200 AM LELYSTAD.
*** Doorhalen wat niet van toepassing is.**

Inl. Tel: 03200-47218. Fax: 03200-47221. **Deze bon opsturen naar: Uitgeverij J. Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.**

CANNON FODDER

Softwarehuis: Sensible Software.
Min. 80386SX/20Mhz., min. 2Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, Microsoft compatible muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
Roland, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 108,=

Op de harddisk is 10Mb. ruimte nodig. Van het geheugen moet minstens 560Kb. standaard geheugen vrij zijn, de rest moet extended geheugen zijn.
Ook uitgebracht voor Amiga en Atari-ST.

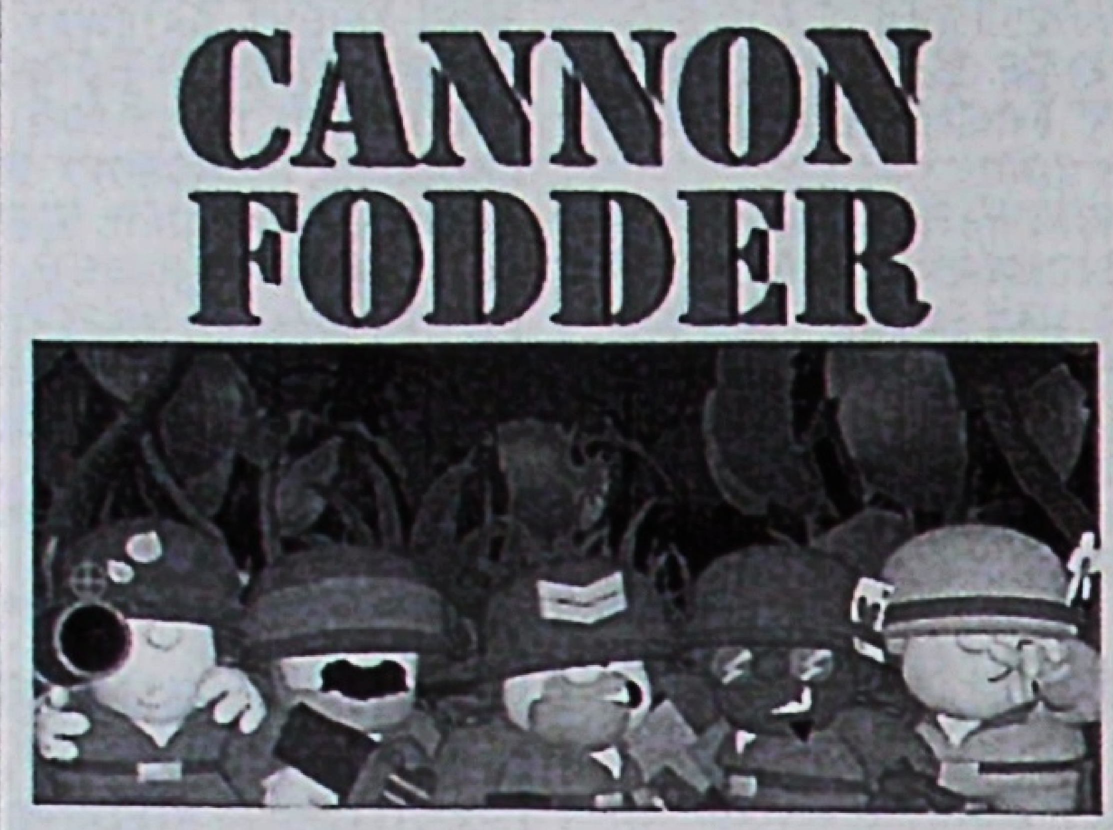
Wie kent LEMMINGS niet?! Dat kostelijke spelletje, vol humor, waarbij dood en verderf ons beeldscherm vult. Elke Lemming die je niet kunt redden stort met een smakelijk plofje te pletter en al gauw heb je door je onhandigheid honderden van deze kleine wezentjes de dood in gejaagd. Toch speelt jong en oud dit spel met een glimlach. Dit geheel in tegenstelling tot MORTAL COMBAT, waarbij enkele rode vlekjes op het scherm de dwaze moeders van Nederland naar de 5 Uur Show doen hollen, alwaar ze onder het gillen van "dit is bloed, dit is eng" proberen dergelijke spellen te laten verbieden.

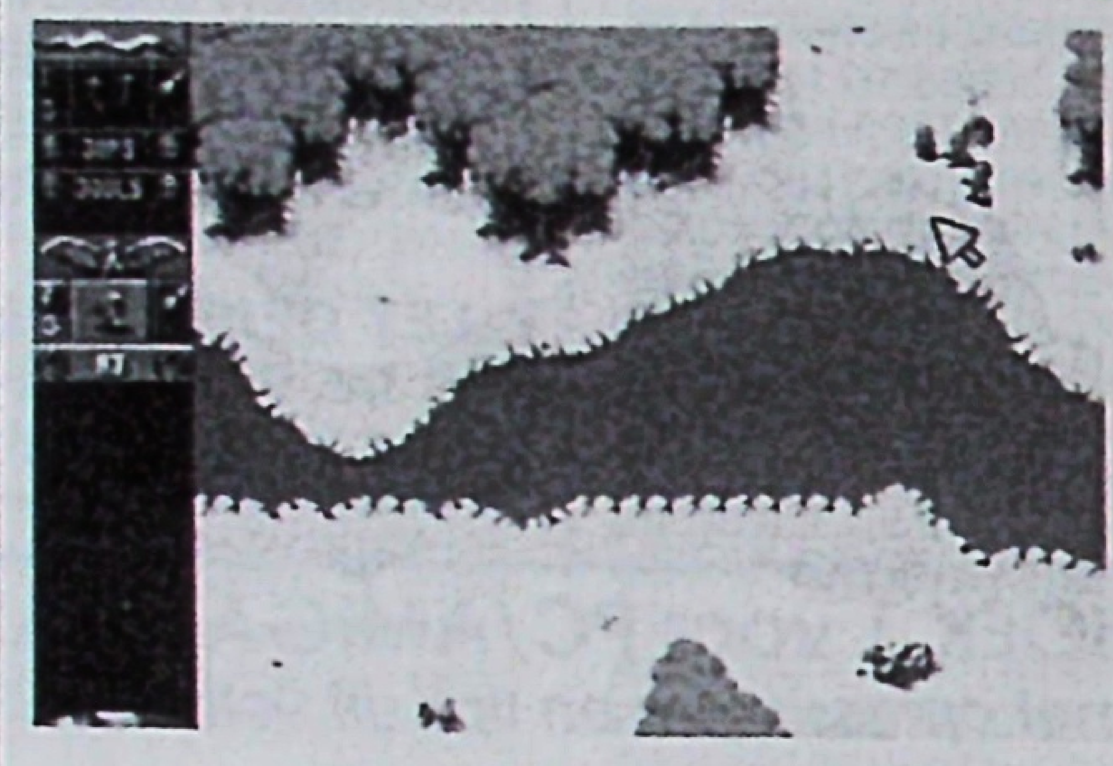
Welnu, de moeders kunnen nu proberen bij Uuursuul, Sonja of een ander gewillig oor hun bezwaren nogmaals kracht bij te zetten, want hier is.......

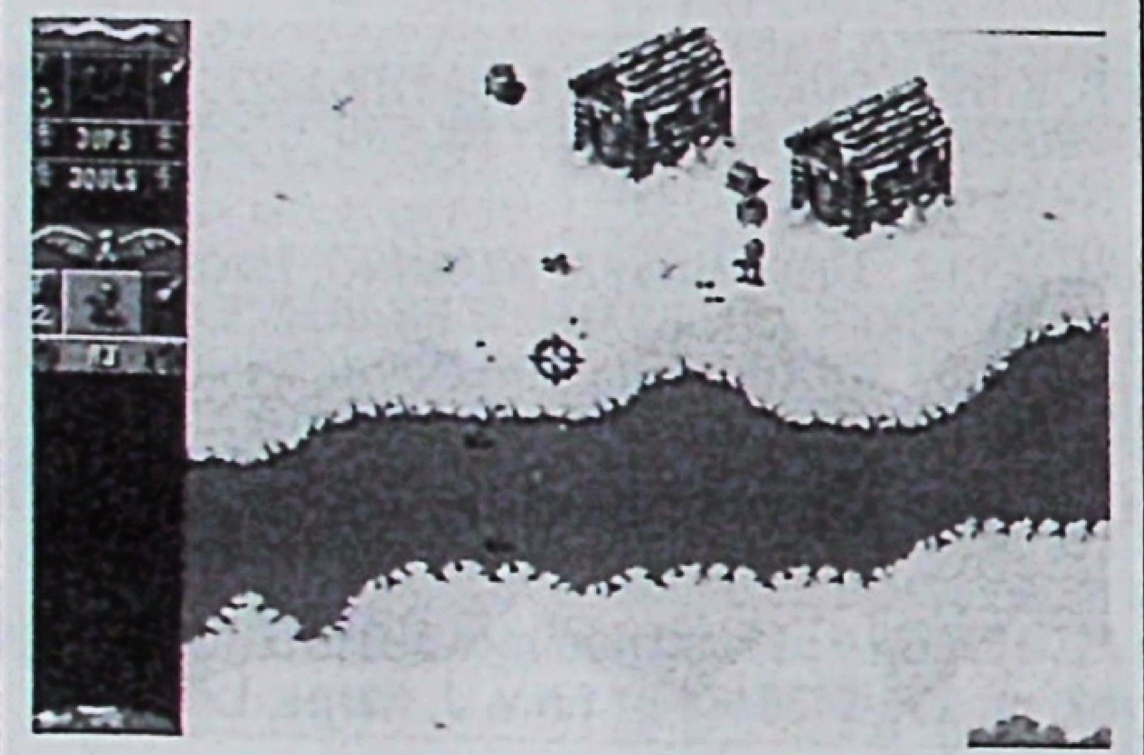
CANNON FODDER

Als we de handleiding lezen (doen, leuk!) blijkt de tekst vol humor te zitten en net als bij Lemmings krijgen we op het scherm vele grappen en grollen te zien. Toch is het spel bloed ernstig en de verontruste moeders kunnen hun kinderen voorlopig enige maanden in het kolenhok opbergen, want het doodschieten van alles wat leeft en bloeit en ons altijd weer boeit is de opdracht bij dit spel.

Met maffe kleine kereltjes moet je op jacht naar tegenstanders, die allemaal neergeknald moeten worden. Kom je in het vijandelijke gebied gebouwen, voertuigen of







ander materieel tegen, dan dienen deze opgeblazen te worden, waarbij de kans zeer groot is dat enkele van je eigen mensen eveneens meters de lucht in geslingerd worden. Bloed zie je niet, wel stuiptrekkende lichaampjes terwijl ijzingwekkende doodskreten voortdurend over je speakers schallen.

Buiten de intro (kijken, nog leuker!) gebeurt vrijwel alles in 'birds-eye-view'. Je kijkt van bovenaf neer op het speelveld, dat verschilt (b.v. woestijn, sneeuwlandschap, bossen) per spelonderdeel. Uit een lange rij rekruten worden enkele soldaatjes geselecteerd, waarmee jij een enorme overmacht aan vijanden te lijf moet gaan. Naarmate je vordert komen de soldaatjes hoger in rang, worden ze beter en nemen hun vaardigheden toe. Haal je een ronde zonder verliezen, dan volgt de volgende opdracht met mogelijk nog meer tegenstanders.

De besturing geschiedt geheel met de muis en is super eenvoudig. Na een uurtje spelen heb je alles onder de knie en kun je je volledig toeleggen op de taktiek, want ondanks de humor is het een puur strategisch spel. Je verplaatst je groepje (waarbij je b.v. een ploeg van 6 man ook kunt opdelen in twee ploegen van 3), zorgt voor voldoende dekking en op het juiste moment kom je tevoorschijn en knal je alles en iedereen overhoop. Wil je meer effekt, dan kun je tekeer gaan met handgranaten of een bazooka.

Dit klinkt eenvoudig maar reeds in het derde level is het spel akelig moeilijk en vooral zenuwslopend door de zeer vele tegenstanders.

Net als LEMMINGS is ook dit weer zo'n spel, waarbij het net zo leuk is om even een rondje te spelen als om te proberen een volgend en weer lastiger level te halen.

KONKLUSIE

Hou je niet van schieten, ga dan ook maar naar het kolenhok, want gericht moorden is de opdracht! Voor alle anderen die lekker willen schieten en genieten van de uitdaging om tegen een overmacht op te treden, is dit een absolute aanrader. Eenvoudige beelden, weinig, doch effektief geluid..... maar volop spelkwaliteit, waar je heel lang zoet mee bent.
Moeilijk!

Alfred McKiller

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

EVASIVE ACTION

Softwarehuis: Mindscape.
Min. 80386/40Mhz., min. 4Mb., DOS 4.01+, VGA, harddisk.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5"HD.
Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 99,=

EVASIVE ACTION is ontworpen als flightsimulator, waarbij gekozen kan worden uit 4 vliegtuigtypes van 1914 t/m 2064, dogfight, stuntvliegen of wedstrijdvliegen. Al deze opties kun je alleen spelen tegen een computer-tegenstander of met z'n tweetjes, waarbij je keuze hebt uit split-screen of (nul)modem. "Klinkt leuk", zul je zeggen, maar in de praktijk valt het allemaal zwaar tegen.

De besturing deugt voor geen meter, zodat het toestelletje uit 1941 alleen kan taxiën met een snelheid van 20mph. In 1995 kun je wel vliegen, maar dan heb je enkele andere toetsen nodig dan in de handleiding staan. In de beide andere jaren is het vliegen helemaal een raadsel. Daarbij komt dat het programma stikt van de fouten, die resulteren in een knipperend scherm (alleen een reset helpt hier) of toetsen die diensten weigeren. Neem daarbij de zeer zwakke beelden, het slechte geluid en de zenuwslopende muziek en je hebt de miskoop van de maand in handen; inklusief de slechtste handleiding van het jaar.

Alfred.

BEELD:	6
GELUID:	3
SPELKWALITEIT:	4
DOCUMENTATIE:	2
PRIJS:	4

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

SimCity 2000 Scenarios Vol. 1

Softwarehuis: Maxis.
Kan alleen worden gebruikt met het programma SimCity 2000. Zie voor gegevens en recensie Software Gids nr. 24.
Richtprijs: FL. 49,=

Deze aanvulling op SimCity, die heel leuk geprijsd is, zorgt voor 10 extra scenario's die bol staan van rampen als explosies, vulkaan uitbarstingen, branden en andere narigheden. Niet alleen kun je dit onheil over je eigen stad uitstorten maar ook kun je Chicago, New York City, Washington DC of San Francisco zien lijden onder dit geweld. Dit alles is voorzien van plaatjes en beschrijvingen.

Voor wie gewone rampen niet genoeg voldoening brengen!

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

MPEG kaart voor de PC

Met dit soort kaarten is het mogelijk op de PC MPEG-films en MPEG-videospellen te tonen op vol formaat en met een beeldsnelheid van 24, 25 of 30 beelden per seconde (24 beelden is filmsnelheid, 25 beelden Europese TV-norm en 30 beelden Amerikaanse TV-norm). Afhankelijk van de gebruikte videokaart is weergave in 32768 kleuren mogelijk. Deze kaart geeft de PC mogelijkheden die we al kennen van CD-I, echter met minder kwaliteit.

HARDWARE EISEN

Min. 80386/25Mhz., min. 2Mb., DOS 5.0+, VGA of SVGA kaart met VESA-connector, harddisk, CD-ROM drive.
Diskettes: 3.5"HD.
Een Soundblaster of compatible geluidskaart is aanbevolen.
Richtprijs: FL. 799,=

INSTALLATIE

De installatie van de kaart is probleemloos, mits je voldoende vrije slots hebt, zodat deze kaart en de videokaart op de juiste plaats ten opzichte van elkaar in de slots gestoken kunnen worden. Bij de MPEG-kaart moet je daarbij ook nog rekening houden met de lengte van de kaart. Op onze 486 tower, waar reeds 6 van de 8 slots bezet waren, kon dit alleen door vrijwel alle kaarten van positie te veranderen. De MPEG-kaart moet (intern) verbonden worden met de videokaart en dit kan slechts op één manier. Heb je 3 of 4 vrije slots, dan zal de installatie geen problemen opleveren. Na installatie moet de connector voor de monitor op de videokaart met een bijgeleverde dummy worden afgesloten en komt de kabel van de monitor op de MPEG kaart. Heb je een geluidskaart, dan moet deze (extern, via de line-in) met een bijgeleverd snoer eveneens met de MPEG kaart verbonden worden.
Na de hardware volgt de software en dat is binnen een minuutje gepiept als de default instellingen van adres, DMA en IRQ gebruikt kunnen worden. Is dit niet het geval, dan is voorzien in een duidelijk menu, waarin de hardware wordt afgetast en de instellingen zelf opgegeven kunnen worden waarbij de software alvast aangeeft welke mogelijkheden er zijn en welke absoluut onbruikbaar zijn.

VIDEOKAART EN CD-ROM

In de documentatie staat een overzicht van bekende videokaarten met daarbij of deze wel, gedeeltelijk of niet geschikt zijn voor MPEG en of weergave in hi- color mogelijk is (of blijft). Wij gebruiken de Paradise met WD90C30 chipset en de Trident 8900C en beiden staan in deze lijst als bruikbare kaarten. De WD90C30 vertikte het helaas om met de MPEG-kaart onder Windows 3.1 te draaien. Zelfs het opstarten zonder MPEG-drivers en de monitor in de originele videokaart mocht niet baten. Windows was wel opgestart en aanwezig, doch vrijwel onzichtbaar door een soort beeldruis en daardoor onbruikbaar. De gehele MPEG kaart moest verwijderd worden, wilden we weer onder Windows kunnen werken. De rest van het verhaal komt dus van de combinatie REEL MAGIC LITE + Trident 8900C videokaart.
Kijk -voor de aanschaf- eerst in deze lijst. Staat bij jouw videokaart "FAIL" dan zul je een nieuwe videokaart moeten aanschaffen om met deze MPEG te kunnen werken. Laat je de kaart installeren door je leverancier en werk je ook met Windows, kijk dan of de combinatie MPEG-kaart + videokaart hiervoor geschikt is.

Volgens de documentatie werkt de kaart met een 'standaard CD-ROM drive'. Dit betekent in de praktijk dat je een double-speed CD-ROM drive moet hebben, wil je beeld en geluid zonder haperen zien en horen. Bij ons werkten enkele demo's en het bijgeleverde spel THE HORDE op een single-speed CD-ROM speler best, maar met kleine onderbrekingen. Wie zich gauw ergert aan deze kleinigheden zal hier, bij gebruik van een single-speed drive, rekening mee moeten houden.

DE PRAKTIJK

Na ons met bovenstaande bevindingen te hebben aangepast werkt deze MPEG kaart op de redaktie in een 386DX/33 met de Trident Videokaart en een double speed CD-ROM drive. Dit gaat uitstekend, ook onder Windows 3.1. Wel moet de MPEG-kaart enkele minuten warm draaien en deze eerste minuutjes zit je tegen een iets bibberend scherm aan te kijken. Dit is echter zeer snel voorbij, schrik maar niet.
Bij de kaart krijg je een CD met demo's en het spel THE HORDE (zie pag. 9). De demo's zijn matig en het beeld is alleen echt goed in een venster dat niet groter is dan éénderde van het beeldscherm. Een deel van de demo's gebruikt slechts 256 kleuren. Gelukkig is dit niet gebruikelijk, want THE HORDE geeft goed beeld op vol formaat, al zie je duidelijk nog steeds iets brokkelige lijntjes en bewegingen in de achtergrond als het gecomprimeerde MPEG beeld opnieuw wordt berekend en weergegeven. Dit effekt -en de oorzaak ervan- heb ik eerder beschreven bij de MPEG-module van de Philips CD-I (Software Gids nr. 24) maar op PC met monitor is dit effekt onmiskenbaar zichtbaar, waardoor de kwaliteit van CD-I duidelijk niet wordt gehaald; althans niet met deze MPEG kaart.
Over het geluid kunnen we kort zijn: uitstekend indien rechtstreeks van CD en verder afhankelijk van de geluidskaart (8-bit, 16-bit, mono of stereo).

In de bijgeleverde documentatie zijn de volgende spellen voor MPEG aangekondigd:
Dragon's Lair, Lord of the Rings, Man Enough, Police Quest 4, Return to Zork, Space Ace, Video-Cube Space.
Verder vinden we in de lijst nog 3 naslagwerken, 8 educatieve programma's en 3 utilities.
Het bijgeleverde spel THE HORDE is gelijk aan de CD-ROM versie, beschreven op pagina 9. De verschillen vinden we alleen in de films, die tijdens en voorafgaande aan het spel worden vertoond.

De handleiding voor de installatie is eenvoudig, doch overzichtelijk. De bijgeleverde software is eveneens bescheiden, maar werkt correct en geeft voldoende informatie.

COMPATIBLE

Deze MPEG uitbreiding verwerkt de HIGH SIERRA en ISO-9660 formaten. Het werken met Kodak Photo CD is afhankelijk van de CD-ROM drive en dan alleen indien ook software hiervoor aanwezig is; dit gebeurt dus geheel buiten de MPEG kaart om. Op onze Soundblaster en Panasonic CD-ROM drives konden we geen speelfilms op CD-I weergeven. Dit schijnt echter wel te kunnen als een Sony 33U type BC CD-ROM drive wordt gebruikt. Andere MPEG kaarten schijnen hier wat minder moeite mee te hebben.
Uiteraard is gebruik van andere CD-I software niet mogelijk, want deze gebruikt -buiten de MPEG- ook nog de processor van het systeem.

KONKLUSIE

MPEG op de PC is nog nieuw, dus veel valt er nog niet te zien en verder moeten we afwachten of het systeem aanslaat. Wordt het een succes, dan zullen de softwarehuizen hoogstwaarschijnlijk MPEG-versies van hun spellen en andere MPEG software voor de PC gaan maken. Dit zal een harde dobber worden, want er is concurrentie in de vorm van het CD-I systeem van Philips en ook CD-32 en 3DO kunnen MPEG CD's weergeven. Vooral Philips is al een tijdje bezig en werkt hard aan het opbouwen van een fikse film- en software-bibliotheek. Wij hebben ook CD-I met MPEG-uitbreiding en voorlopig is de beeldweergave op dit systeem veel mooier dan een PC met deze REEL MAGIC kaart. Sterke troef van CD-I is het weergeven van speelfilms op CD, die goedkoop zijn, maar ook gehuurd kunnen worden.

Alfred.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

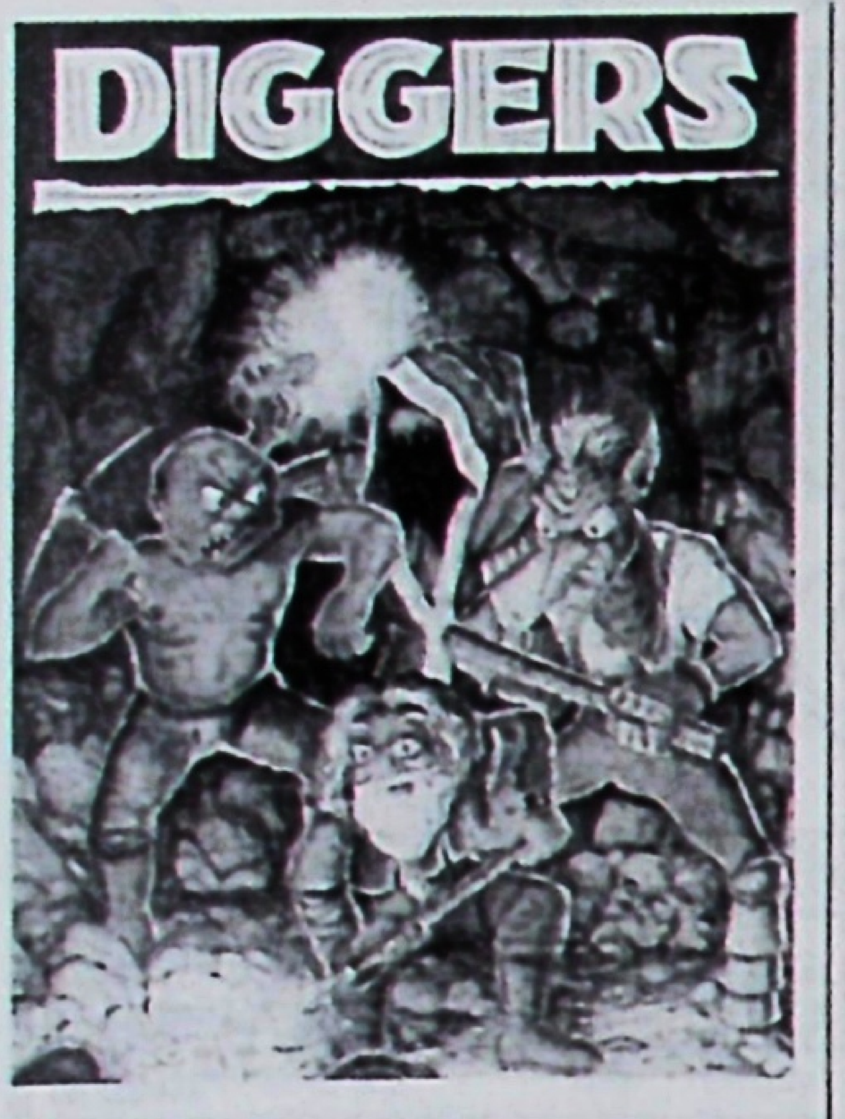
The Net PC Games Top 100 is published every Monday on Internet in the comp.sys.ibm.pc.games.announce newsgroup. This chart is compiled using votes sent by many people through electronic mail from these countries: USA, Canada, Iceland, Norway, Sweden, Finland, Denmark, Germany, The Netherlands, UK, Ireland, Belgium, France, Portugal, Spain, Italy, Switzerland, Austria, Turkey, Israel, Slovenia, Hungary, Poland, Estonia, Russia, Taiwan, Thailand, Malaysia, Japan, South Korea, Australia, New Zealand, South Africa, Brazil, Ecuador, Dominican Republic and Chile.

AC	action
AD	adventure
PU	puzzle
RP	role-playing
SI	simulation
SP	sports
ST	strategic
•	climbing
●	bullet
#	shareware
-	new entry
TW	this week
LW	last week
NW	number of weeks

THE NET PC GAMES TOP 100

TW	LW	NW	TITLE	DEVELOPER/PUBLISHER	CAT
1	1	25	DOOM [+hacked add-ons] #	Id	AC
2	2	75	Civilization	MicroProse	ST
3	4 •	35	Master of Orion	SimTex/MicroProse	ST
4	3	21	SimCity 2000	Maxis/Mindscape	ST
5	6 •	7	U.F.O. (Enemy Unknown) [+X-Com]	Mythos/MicroProse	ST
6	5	9	Raptor (Call of the Shadows) #	Cygnus/Apogee	AC
7	7	66	X-Wing [+Imperial Pursuit, B-Wing]	LucasArts/US Gold	AC
8	10 •	72	VGA Planets #	Tim Wisseman	ST
9	8	31	Epic Pinball [+Silverball retail version] #	Epic/Team 17	AC
10	9	10	Ultima 8 (Pagan)	Origin/Electronic Arts	RP
11	11	48	Syndicate [+add-on]	Bullfrog/Electronic Arts	AC
12	12	74	Dune 2 (The Building of a Dynasty)	Westwood/Virgin	ST
13	13	24	Sam & Max Hit the Road	LucasArts/US Gold	AD
14	15 •	73	Railroad Tycoon	MicroProse	ST
15	14	63	Nethack 3.1 (freeware)	DevTeam	RP
16	23 •	73	World Circuit [+Formula 1 Grand Prix]	MicroProse	SP
17	18 •	17	Pinball Fantasies	Digital Illusions/Frontline/21st Century	AC
18	19 •	43	Warlords 2	SSG	ST
19	16	36	Privateer [+Righteous Fire]	Origin/Electronic Arts	AC
20	17	11	Fleet Defender	MicroProse	SI
21	22 •	26	IndyCar Racing	Papyrus/Virgin	SP
22	24 •	65	Empire Deluxe [+add-ons]	New World	ST
23	21	49	Day of the Tentacle	LucasArts/US Gold	AD
24	20	21	Mortal Kombat	Probe/Virgin	SP
25	25	26	Blake Stone (Aliens of Gold) #	Jam/Apogee	AC
26	26	50	SVGA Air Warrior	Kesmai/Konami/GEnie	SI
27	30 •	75	SimCity [+enhanced v.]	Maxis/Ocean/Interplay	ST
28	27	48	Betrayal at Krondor	Dynamix/Sierra	RP
29	29	74	Star Control 2 (The Ur-Quan Masters)	Accolade	ST
30	90 ●	2	Beneath a Steel Sky	Revolution/Virgin	AD
31	28	75	Wolfenstein 3D [+hacked add-ons] #	Id/Apogee	AC
32	31	72	Ultima Underworld 2 (Labyrinth of Worlds)	LookingGlass/Origin/Electronic Arts	RP
33	33	37	MS Flight Simulator 5.0	Microsoft	SI
34	32	31	Elite 2 (Frontier)	Gametek/Konami	AC
35	35	75	Links 386 Pro [+add-ons]	Access/US Gold	SP
36	37 •	11	Myst (cd-rom only)	Cyan/Broderbund/Electronic Arts	AD
37	36	64	Minesweeper (windows only)	Microsoft	ST
38	39 •	25	Duke Nukem 2 #	Apogee	AC
39	42 •	13	The Elder Scrolls (Arena)	Bethesda/US Gold	RP
40	40	4	Football Manager '93	Domark	ST
41	43 •	75	Falcon 3.0 [+add-ons]	Spectrum Holobyte/MicroProse	SI
42	38	62	Ultima 7 Part 2 (Serpent Isle) [+Silver Seed]	Origin/Electronic Arts	RP
43	34	13	Spiscpd [+add-on] #	Jamul	AC
44	41	26	Rebel Assault (Beggar's Canyon) (cd-rom only)	LucasArts/US Gold	AC
45	44	56	7th Guest (cd-rom only)	Trilobyte/Virgin	PU
46	46	19	Masters of the World (Merchant Prince)	QQP	ST
47	48 •	46	Scorched Earth #	Wendell Hicken	AC
48	45	18	Dungeon Hack	DreamForge/SSI/US Gold	RP
49	50 •	35	NHL Hockey	Electronic Arts	AC
50	47	75	Ultima Underworld (The Stygian Abyss)	Blue Sky/Origin/Mindscape	RP
51	53 •	10	SubWar 2050	MPS/MicroProse	SI
52	49	73	V for Victory (Utah B./Velikiye L./Market G...)	Atomic/Three-Sixty/Electronic Arts	ST
53	56 •	21	Star Trek 2 (Judgment Rites) [+add-on]	Interplay	AD
54	51	22	Gabriel Knight (Sins of the Father)	Sierra	AD
55	57 •	5	Excelsior 2.0 #	Castle	RP
56	52	70	Wing Commander 2 [+Special Operations 1+2]	Origin/Mindscape	AC
57	60 •	19	Rex Nebular (The Cosmic Gender Bender)	MicroProse	AD
58	55	72	The Incredible Machine [+Even More Incredible...]	Dynamix/Sierra	PU
59	62 •	16	Sensible Soccer	Sensible/Renegade	SP
60	54	46	The Lost Vikings	Interplay	AC
61	58	37	SimFarm	Maxis/Mindscape	ST
62	65 •	75	Lemmings [+Oh No! More Lemmings]	Psygnosis	PU
63	61	19	Alone in the Dark 2	Infogrames/I-Motion	AD
64	59	55	Solitaire (windows only)	Microsoft	ST
65	63	72	Commander Keen 4, 5, 6 #	Id/Apogee	AC
66	69 •	7	Cannon Fodder	Sensible/AVME/Virgin	AC
67	64	44	Lands of Lore (The Throne of Chaos)	Westwood/Virgin	RP
68	71 •	4	The Horde	Toys for Bob/Crystal Dynamics	ST
69	68	65	Command HQ	MicroProse	ST
70	66	75	Indiana Jones (Fate of Atlantis)	LucasArts/US Gold	AD
71	67	75	Ultima 7 (The Black Gate) [+Forge of Virtue]	Origin/Mindscape	RP
72	73 •	27	Slicks 'n Slide #	Timo Kauppinen	SP
73	70	4	Great Naval Battles 2 (Guadalcanal)	SSI/US Gold	ST
74	80 •	8	Battle Isle 2	Blue Byte	ST
75	75	5	Ravenloft (Strahd's Possession)	DreamForge/SSI/US Gold	RP
76	74	24	Sid & Al's Incredible Toons	Dynamix/Sierra	PU
77	77	31	Goblins 2	Coktel Vision/Digital Integration/Sierra	PU
78	72	74	Comanche (Maximum Overkill) [+missions]	NovaLogic/US Gold	SI
79	76	33	Seal Team	Electronic Arts	ST
80	82 •	34	Return To Zork	Infocom/Activision	AD
81	85 •	75	Monkey Island 2 (Le Chuck's Revenge)	LucasArts/US Gold	AD
82	78	75	Darklands	MicroProse	RP
83	79	22	Jurassic Park	Ocean	AC
84	81	19	Xargon #	Epic	AC
85	84	36	Front Page Sports (Football Pro)	Dynamix/Sierra	SP
86	83	57	Core Wars	Intern. Core Wars Society	ST
87	89 •	34	Halloween Harry #	SubZero/Apogee	AC
88	86	17	Simon the Sorcerer	Adventure/Infocom/Activision	AD
89	88	71	Spear of Destiny	Id/FormGen/Psygnosis	AC
90	92 •	3	Romance o.t. Three Kingdoms 4	Koei	ST
91	87	35	Dark Sun (Shattered Lands)	SSI/US Gold	RP
92	94 •	54	Strike Commander [+add-ons]	Origin/Electronic Arts	SI
93	91	3	Pong Kombat #	Gagne	AC
94	96 •	33	Chuck Yeager Air Combat	Electronic Arts	SI
95	- •	1	Pacific Strike	Origin/Electronic Arts	SI
96	98 •	49	Might & Magic (Clouds of Xeen)	New World/US Gold	RP
97	97	14	Microsoft Arcade (Asteroids)	Microsoft	AC
98	93	16	Romance o.t. Three Kingdoms 3 (Dragon of Destiny)	Koei	ST
99	99	75	Wing Commander [+Secret Missions 1+2]	Origin/Mindscape	AC
100	95	19	Police Quest (Open Season)	Sierra	AD

TIP	NW	TITLE	DEVELOPER/PUBLISHER	CAT
Tip 1	4	Invasion of the Mutant Space Bats of Doom #	Pop	AC
Tip 2	6	Hoyle Classic Cards	Sierra	ST
Tip 3	4	Dark Legions	Silicon Knights/SSI/US Gold	ST
Tip 4	1	Hocus Pocus #	Apogee	AC
Tip 5	1	Inherit the Earth	New World	AD
Tip 6	1	The Settlers [+Serf City: Life is Feudal]	Blue Byte/SSI	ST
Tip 7	8	Chessmaster 4000 Turbo	Software Toolworks/Mindscape	ST
Tip 8	1	Theme Park	Bullfrog/Electronic Arts	ST
Tip 9	1	1942 Pacific Air War	MicroProse	SI
Tip 10	3	Al-Qadim (The Genie's Curse)	SSI/US Gold	RP
Tip 11	1	Kingmaker (Quest for the Crown)	Avalon Hill/US Gold	ST
Tip 12	3	Network Q Rally	Europress	AC
Tip 13	6	Incunabula	Avalon Hill	ST
Tip 14	3	Detroit	Impressions	ST
Tip 15	2	Megarace (cd-rom only)	Cryo/Mindscape/Software Toolworks	AC
Tip 16	1	Harpoon 2	Three-Sixty	ST
Tip 17	1	Corridor 7	Capstone/Gametek	AC
Tip 18	1	Wargame Construction Set 2 (Tanks!)	SSI/US Gold	ST



DIGGERS

Softwarehuis: Millennium.
Min.: 80386/20MHz., min. 640Kb., DOS 3.3+, MSCDEX 2.1+, VGA, CD-ROM drive, Microsoft compatible muis.
Aanbevolen: 80386/40MHz. met EMS-geheugen.
Aantal spelers: 1.
Soundblaster.
Richtprijs: FL. 99,=

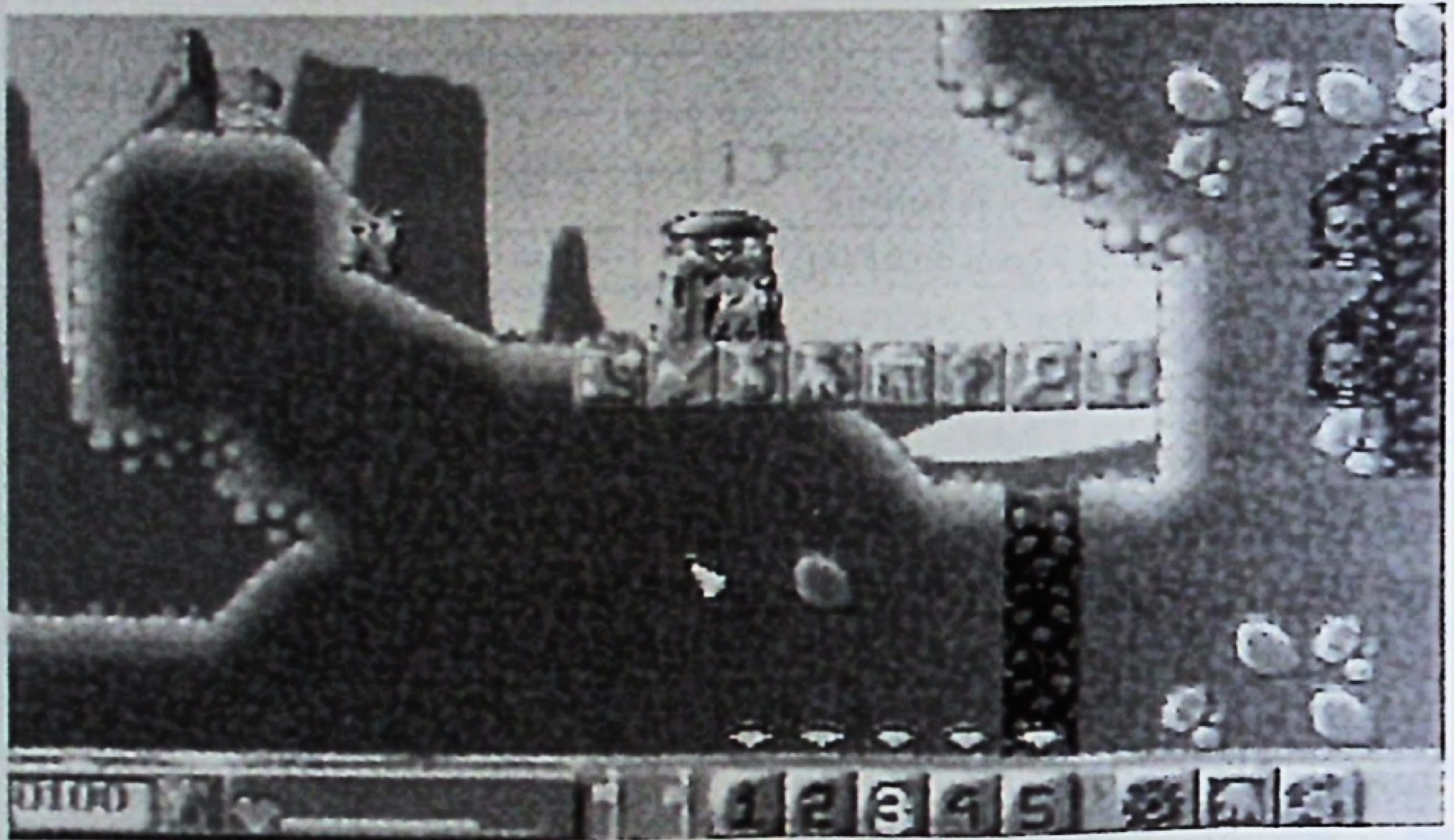
Dit spel is al even aan de orde geweest in Software Gids nr. 23, omdat DIGGERS toen als kadootje bij de Amiga CD32 geleverd werd. Deze CD-ROM versie voor MS- DOS machines krijg je echter niet kado, wat tevens geldt voor de Amiga A1200/A400 uitvoering. Reden dus om dit spel nog wat nader onder de loep te nemen.

In tegenstelling tot de CD32 schijf, die geleverd werd in een gewoon plastic doosje, is deze CD-ROM nogal uitbundig verpakt. Het schijfje zit in een kartonnen doosje, dat op zijn beurt weer in een uitsparing in een grotere kartonnen doos zit, die verder nog een velletje papier met installatie instructies en de handleiding in twee talen (Frans/Engels) bevat. Deze handleiding is ook nogal overbodig, want deze is ook in het spel zelf te vinden.

Onze DIGGERS moeten hun werk doen op de planeet Zarg, die een beetje door de bodemschatten begint heen te raken, vandaar dat de regering besloten heeft, dat er nog slechts één maand per jaar aan mijnbouw gedaan mag worden. Er zijn 5 rassen, die aan de competitie mee mogen doen, waarvan er één al jaren spoorloos verdwenen is, dus er blijven er 4 over. Uit deze 4 kun je een keus maken, waarbij je er rekening mee moet houden, dat je er voor de rest van het spel aan vast zit; tussentijds wijzigen is uit den boze.
De verschillende rassen hebben elk een eigen motivatie om aan de "graafwedstrijd" mee te doen. Zo willen de Habbish een tempel bouwen voor hun leider Lord High Habborg, de Grablins hebben liever een eigen brouwerij om hun geliefde drank "Grok" te fabriceren en de Quarriors zijn gewoon blut.

Voordat je een gebied mag ontginnen, meld je je aan bij het kantoor van de Controller, waar je je favoriete ras uitkiest. Eén van de andere rassen wordt dan automatisch je tegenstander. Op de overzichtskaart van de in totaal 34 gebieden kun je een keus maken uit twee zones, die -om het de beginner niet al te moeilijk te maken- uit grasland bestaan. Je krijgt 5 mijnwerkertjes tot je beschikking, die onafhankelijk van elkaar bediend moeten worden en dat is een hele klus, vooral omdat ze niet altijd even gehoorzaam zijn. Via het aanklikken van ikonen geef je je mannen opdracht een mijnschacht in te gaan en te graven in een bepaalde richting. Gevonden goud en edelstenen kunnen bij de winkel geruild worden voor geld en wie als eerste een kapitaal van 600 bij elkaar heeft, is de winnaar van de ronde. Het gewonnen geld wordt gestort op een bankrekening met aftrek van een boete voor de mijnwerkers, die het niet hebben overleefd. Van het overgebleven geld kun je in een volgende ronde hulpmiddelen kopen, zoals brugdelen en waterkeringen voor waterrijke gebieden, explosieven om rotsen op te blazen, eerste-hulp pakketten etc.







Nadat een gebied afgewerkt is, wordt er op de kaart een vlag geplaatst en krijg je toegang tot de aangrenzende gebieden. De gedode mijnwerkers worden vervangen, zodat je elk gebied weer met 5 mannetjes begint. Naarmate het spel vordert, worden de gebieden moeilijker te ontginnen en word je steeds afhankelijker van de apparatuur, die gekocht kan worden. Alsof je je handen nog niet vol genoeg hebt aan de kereltjes, die je onder controle moet houden.





Dat is echt het moeilijkste in DIGGERS: als je bijvoorbeeld met nr.1 bezig bent, kom je tot de ontdekking dat nr.5 in een ander deel van de mijn in een ravijn gestort is of door iemand van de tegenpartij in elkaar geslagen is of door een monster is belaagd. Bovendien hebben je "diggers" elk een eigen willetje: soms worden ze totaal onbestuurbaar, omdat ze dronken zijn (Grablins) of even gaan mediteren tijdens het graven (Habbish). Ze gaan dan op de grond zitten of graven gewoon door, ook als het in een richting is, die jij helemaal niet wilt. In het ergste geval gehoorzamen ze totaal niet meer en gaan op eigen houtje aan het graven, waarna de chaos compleet is.
Zelf vind ik het net of je een stel kleuters in de gaten moet houden, die zich allemaal in een andere kamer bevinden.

BEELD, GELUID EN BESTURING

Op de graphics van DIGGERS is niets aan te merken. Figuurtjes en achtergronden zijn mooi uitgevoerd, terwijl de bewegingen en de scrolling soepel zijn.

Het geluid vind ik (net als op de CD32) een beetje mager. Bij de vrij korte intro is een muziekje te horen, maar tijdens het spelen moeten we het doen met wat "windgeruis" en af en toe een "Aaaaaaaaaaah!", als er weer eens een ventje te pletter valt. Op de thuisbasis met de Controller, het shoppie en de bank krijg je een rinkelende telefoon en wat pingeltjes te horen.
De muisgestuurde bediening is op de PC heel comfortabel. Het omgaan met de apparatuur is een kwestie van oefenen, want hierover is de handleiding nogal vaag.

KONKLUSIE

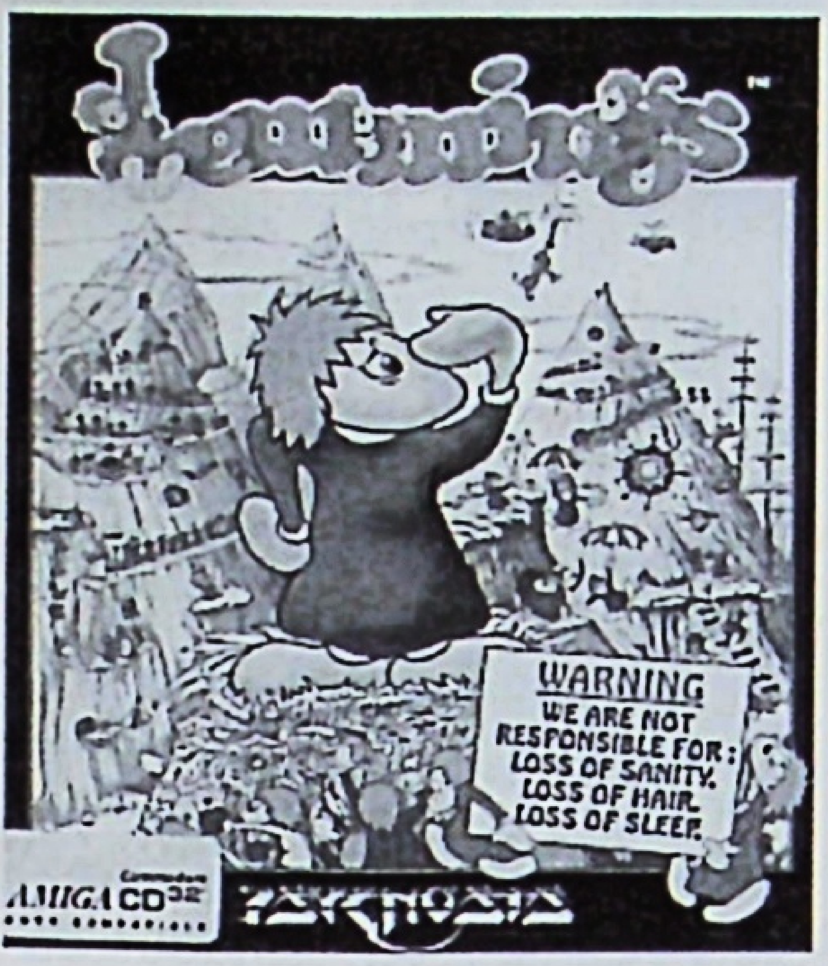
DIGGERS is een leuke variant op spellen als LEMMINGS. Je bent er een hele tijd mee bezig, gezien het aantal gebieden dat afgewerkt moet worden en het is zeker geen makkelijk spel. Voor mensen, die niet zo dol zijn op frustraties, is DIGGERS absoluut ongeschikt. Die kunnen nog beter een potje LEMMINGS gaan spelen en dat zijn toch ook behoorlijk eigenzinnige gastjes.

Jocelyn.

BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

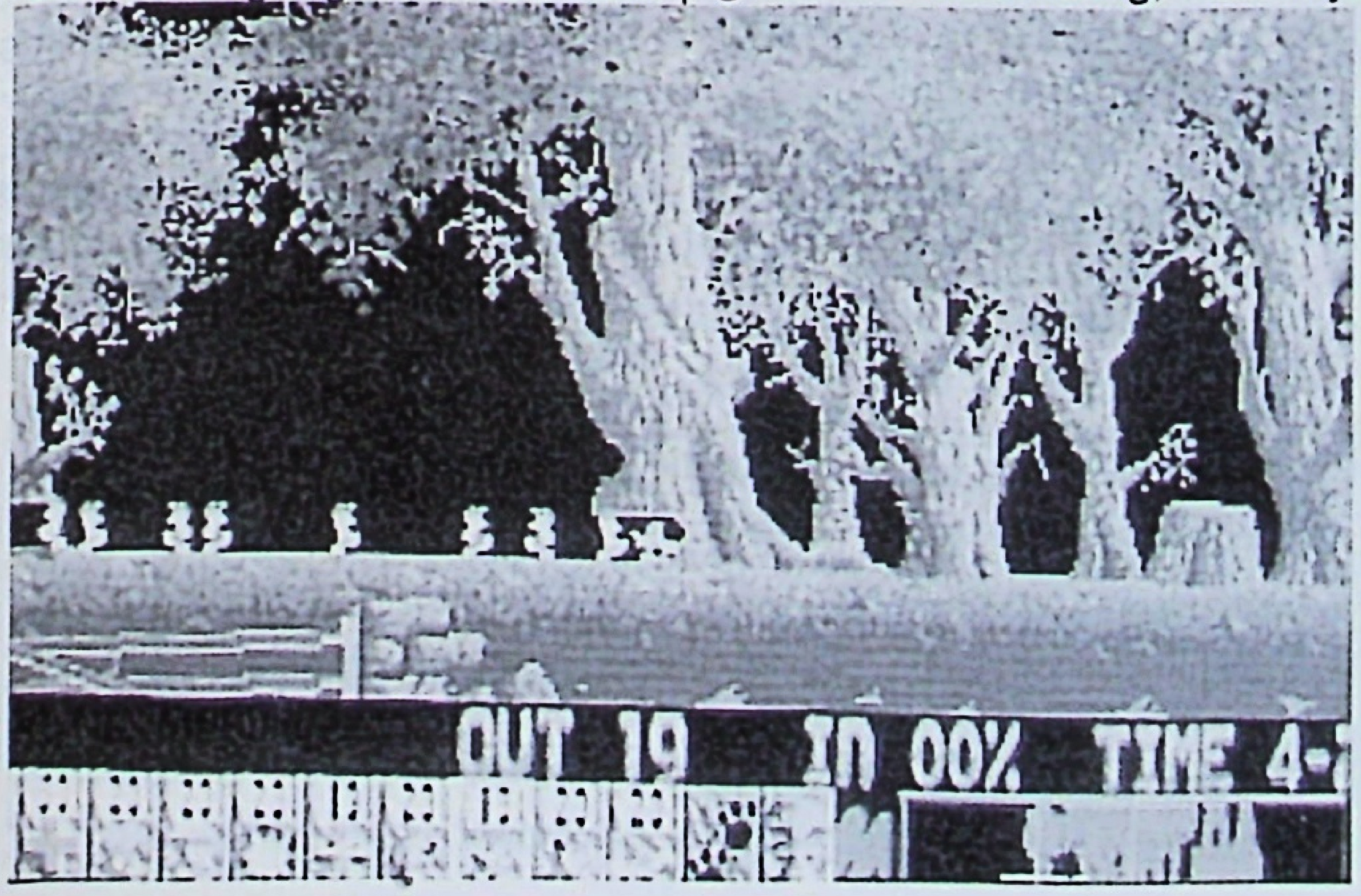
NIEUW OP AMIGA CD32



LEMMINGS

Deze klassieker is -na zo ongeveer alle andere systemen-nu ook voor de CD32 uitgebracht voor een op het eerste gezicht aantrekkelijke prijs van FL. 69,50. Op het eerste gezicht, want Psygnosis heeft niet de moeite genomen om voor dit console (dat toch zoveel te bieden heeft) een eigen conversie te maken.
Het CD-tje is verpakt in een soort boterhammenzakje en met de originele Amiga/Atari/PC handleiding in de oorspronkelijke doos gestopt met daarop een CD32 sticker. Op een minuscuul velletje papier zijn de laadinstructies voor de CD32 bijgesloten en verder moet je het zelf maar uitzoeken.
Na het opstarten krijgen we een demo te zien van een toekomstige Psygnosis titel onder de naam "Planetside": een aktie vliegspel, dat er indrukwekkend uitziet. Des te groter is de teleurstelling, als we LEMMINGS zelf op het beeldscherm zien. We hebben hier te maken met de oude Amiga 500 versie, die op de CD32 zeer wazige plaatjes oplevert.
Het spel zelf is nog net zo goed als in 1991. Een van tevoren opgegeven aantal Lemmings moet binnen een vastgestelde tijd van de ingang naar de uitgang van een veld geloodst worden, waarbij er zo min mogelijk van deze figuurtjes verloren mogen gaan. Dit kan door opdrachten als klimmen, springen, graven, hakken, blokkeren en laten exploderen (liefst de ondergrond). Er zijn 4 levels met elk 30 velden, die qua moeilijkheidsgraad instelbaar zijn en desgewenst door 1 of 2 spelers gespeeld kunnen worden.
De bediening via het joypad is uiterst eenvoudig. De geluidjes en de muziek komen eveneens van de Amiga 500 en zijn best om aan te horen, maar zeker niet spectaculair. Een niet meer dan aardige aanbieding.........

BEELD:	6
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	7



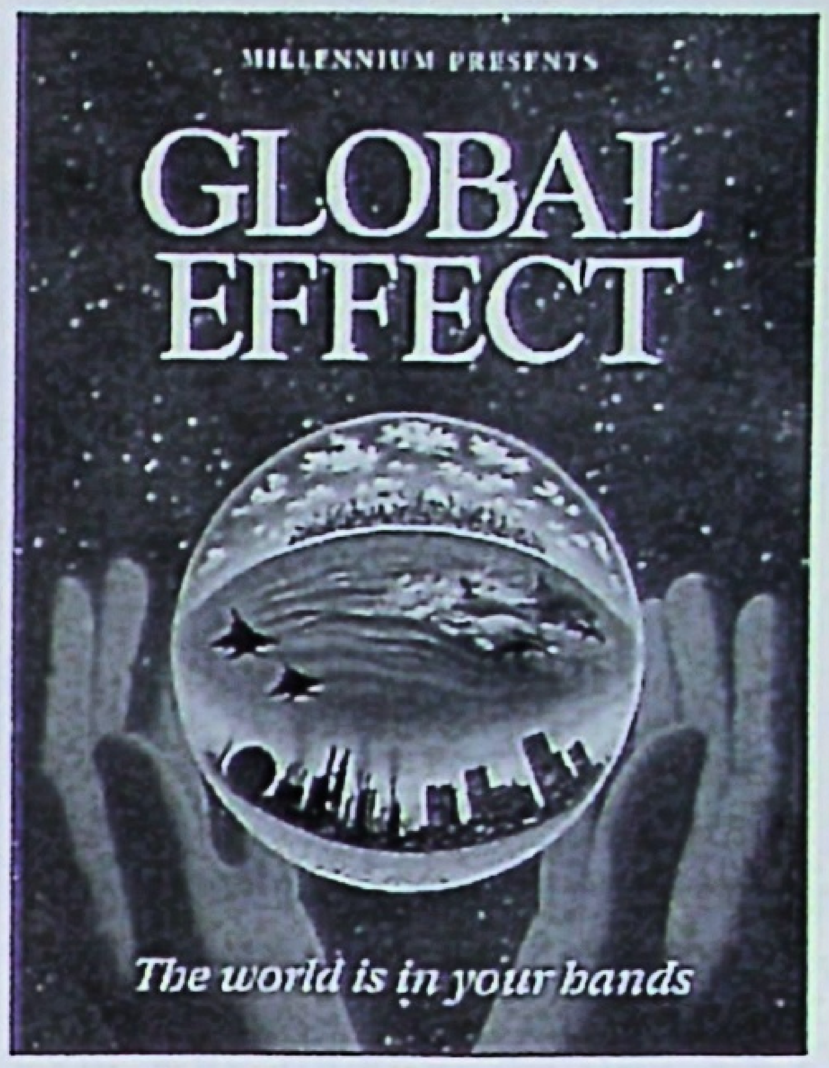
ALIEN BREED Special Edition en QWAK



Van softwarehuis Team 17 krijg je als CD32 bezitter voor hetzelfde bedrag (FL. 69,50 dus) heel wat meer waar voor je geld. Het arcade-adventure ALIEN BREED is al tweemaal door Alfred de hemel in geprezen: in Software Gids nr.12 (Amiga 500 versie) en in nr.23 (MS-DOS versie). De beelden komen van de Amiga, maar zien er stukken gaver uit dan die van Lemmings. Het gebrek aan kleuren valt hier niet zo op, omdat de achtergronden veelal in grijs- en bruintinten zijn uitgevoerd. Muziek en geluidseffekten zijn zeer indrukwekkend. De verpakking is eenvoudig (standaard CD doosje), maar alle instructies zijn op de schijf te vinden.
Het adventure is verspreid over 6 levels (verdiepingen van een gebouw), waarbij elk level begint met een briefing, waarin je uitleg krijgt over de situatie op het level, de opdracht die je moet volbrengen en hoe je daarna naar een volgende verdieping kunt komen. Onderweg moet je vechten tegen torren, kevers, spinnen en andere monsters, die goed gepantserd zijn en soms van een fiks formaat. Je moet je weg vinden via gangen, kamers, bruggen, sluizen etc. Je kunt munitie, geld en EHBO-spullen vinden en in de eerste 4 levels heb je hulp van een computersysteem, waar je o.a. wapens en gereedschap kunt kopen.
ALIEN BREED kan door 1 of 2 speler(s) gespeeld worden. 2 Spelers kunnen ieder voor zich of als team fungeren, waarbij gevonden voorwerpen over beide deelnemers verdeeld worden. Het spel is ongeschikt voor prille beginners, maar ook weer niet dusdanig moeilijk, dat je een doorgewinterde rot in het "vak" hoeft te zijn.
De "Special Edition" versie biedt op de CD32 extra missies, grotere levels en nog veel meer.
Bovendien krijg je op het schijfje nog het grappige platformspelletje QWAK erbij: een eendje moet door 8 magische werelden met 80 levels. Met eieren kan je kwakerd vijanden wegschieten en verder moet er zoals gebruikelijk gesprongen en geklauterd worden. Er zijn bonussen te verdienen en andere beloningen te halen, allemaal in een wat fletse Amiga-beeldkwaliteit met matige geluidjes. Leuk als extraatje, maar ALIEN BREED is de prijs van het CD'tje al dubbel en dwars waard.

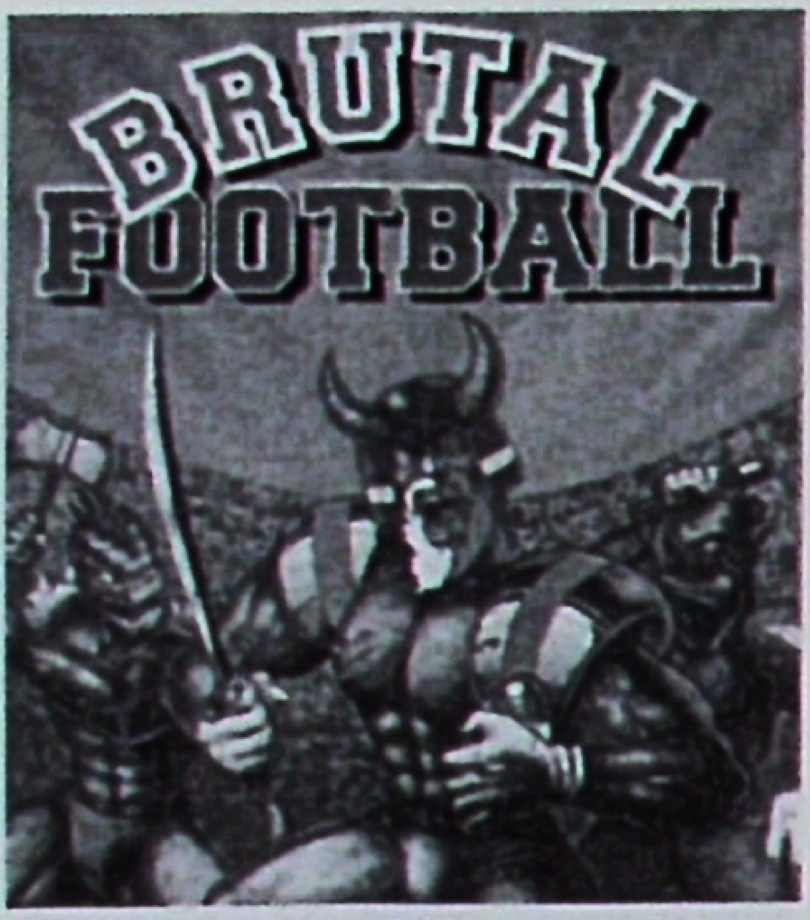
BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	8

GLOBAL EFFECT



Na versies voor de Amiga 500 en de PC (zie Software Gids nr.15) heeft Millennium nu ook een speciale CD32 conversie van deze milieu-simulator uitgebracht, waarbij de prijs van FL. 89,50 gunstig afsteekt ten opzichte van de toen gemelde richtprijzen: FL. 119,= (Amiga) en FL. 139,50 (PC).
Het programma is een variant op SimCity, maar het gaat hier niet alleen om het bouwen van steden, aanleggen van wegen en krachtcentrales etc. Doel van GLOBAL EFFECT is het beheren van het milieu in de door jou gekozen wereld. Er zijn diverse opties om het spel te spelen: in een door jezelf ontworpen wereld, waarbij je keuze hebt uit verschillende landschappen of in een bestaande wereld, die door jou beschermd moet worden of in één van twee scenario's, waarin je de wereld op militaire of economische wijze moet verdedigen tegen een indringer.
Voor het relatief lage bedrag haal je een pakket in huis, dat je lang bezig zal houden en dat zeker niet simpel is. De spelkwaliteit is hoog, de beeldkwaliteit (256 kleuren) is uitstekend en ook het geluid, dat eind 1992 nog als "aardig" beoordeeld werd met een schamel zesje, is op de CD32 behoorlijk opgevijzeld.
Nogal ironisch vind ik het feit, dat de uitstekende handleiding keurig is verwerkt in het omslag van het kunststof CD-doosje met daarbij nog een kaart, waarop je de pictogrammen kunt vinden, waarmee het programma werkt. Waarom heeft Millennium daaromheen dan nog een kartonnen doos gedaan van de PC-versie met een Amiga CD32 sticker er op? Deze kan linea recta op de oud papier stapel en dat lijkt me nu niet zo milieuvriendelijk.
Verder niets dan lof voor deze CD32 conversie, die overigens desgewenst ook met de Amiga muis gespeeld kan worden.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	9



BRUTAL FOOTBALL

Ook van Millennium, ook voor FL. 89,50 en ook in zo'n belachelijke verpakking is BRUTAL FOOTBALL uitgebracht voor CD32. Dit is de meest recente conversie, want in het vorige nummer zorgde deze "sportsimulator" ervoor, dat collega Bas Janssen (van wie ik tot dusverre aannam, dat hij een zachtmoedige jongeman was) veranderde in een bloeddorstige, zijn familie terroriserende, bruut.
Na een rondje op de CD32 gespeeld te hebben, begrijp ik wat hij bedoelt: dit is inderdaad het meest gewelddadige sportspel, dat ik ooit gezien heb. Volgens Bas liet de MS-DOS versie nog wat te wensen over op het gebied van de grafische kwaliteit en het geluid, maar dat ligt op de CD32 wel even anders. De graphics zien er prima uit, de spelers razen over het scherm en zijn nauwelijks bij te houden, terwijl keiharde hardrock door je speakers schalt op CD-kwaliteit. Het spel is niet moeilijk om te spelen, maar je zult toch wel even moeten oefenen om de bediening in de vingers te krijgen, zodat jouw ploeg het afhakken van hoofden en het uitmoorden van scheepsladingen Noormannen kan overnemen van de tegenstanders. Mijn jongens werden in ieder geval genadeloos afgeslacht, maar zelfs dan is het een heel spektakel. Inderdaad AWESOME!

```
BEELD:            8
GELUID:           8
SPELKWALITEIT:    8
DOCUMENTATIE:     7
PRIJS:            8
```



SURF NINJA'S

Tenslotte nog twee titels, die we nog niet eerder in de Software Gids hebben gerecenseerd. We blijven nog even in de sfeer van het geweld: van Flair komt SURF NINJA'S voor een prijs van FL. 79,50, speciaal voor de CD32. Gestoken in een standaard CD-doosje met een vrolijk omslagje, dat ook op het schijfje zelf is afgedrukt is dit een dertien-in-een-dozijn vechtspelletje. De viertalige handleiding heeft dan ook slechts 2 pagina's per taal nodig om aanwijzingen voor het spelen te geven. Het gaat hier om Johnny McQuinn en zijn broer, die van een klein tropisch eiland, Patu-San, naar Los Angeles gebracht worden. Bij hun oom groeien de jongens op tot typisch Amerikaanse surfers, maar op Johnny's 16e verjaardag krijgt hij van zijn oom te horen, dat hij de troonopvolger is van het eiland en dat hij terug moet gaan naar zijn geboorteplaats om de slechte Colonel Chi en zijn ninja's te verjagen.
Een vreselijk clichématig scenario dus, dat dan ook is gebaseerd op de gelijknamige B-film (of zou het C zijn?) van New Line Cinema. Johnny moet 4 delen van het spel door zien te komen, al vechtend tegen een niet aflatende stroom ninja's. Onderweg zijn er nog wat voorwerpen te vinden en clues te verzamelen, maar het gaat toch voornamelijk om de "martial arts".
Grafisch ziet SURF NINJA'S er heel acceptabel uit. Wat het geluid betreft is het jammer, dat je moet kiezen tussen muziek en geluidseffekten. Voor de liefhebbers.

```
BEELD:            8
GELUID:           7
SPELKWALITEIT:    7
DOCUMENTATIE:     7
PRIJS:            7
```

Tot zover mijn bevindingen op de CD32. De beoordeling van de laatste titel laat ik over aan Alfred, want die kan wel wat rust gebruiken.

Jocelyn.

RYDER CUP GOLF

Nu, dat was rustig! Ocean levert voor FL. 79,50 een golfsimulator, die het prima zou doen op een AT of een Amiga 500, maar die op onze CD-32 console echt uit de toon valt. Dit apparaat heeft heel wat in z'n mars, maar de programmeurs van dit produkt hebben



niets van de mogelijkheden benut. Je speelt het golfspel dan wel tegen een achtergrond van gedigitaliseerde beelden, maar verder lijkt het nergens op. Traaaaag....., geen spraak of commentaar, geen achtergrondgeluiden, geen muziek op CD-kwaliteit en verder kan ik ook niets ontdekken, dat me het gevoel geeft dat ik voor een moderne hi-tech machine zit. De documentatie is wazig. Ik heb m'n opa nog ingeschakeld, maar ook hij viel in slaap bij dit spel.
Het golfspel is in werkelijkheid niet echt flitsend, maar zo saai, langzaam en rustig als het op deze CD wordt aangeboden is het nu ook weer niet.

Laat dit schijfje maar stoffig worden op de planken van je software leverancier. Dit is echt knudde!

Alfred en z'n opa.

```
BEELD:            7
GELUID:           1
SPELKWALITEIT:    6
DOCUMENTATIE:     6
PRIJS:            5
```

Alle CD32 titels beschikbaar gesteld door Homesoft.

BREAKLINE

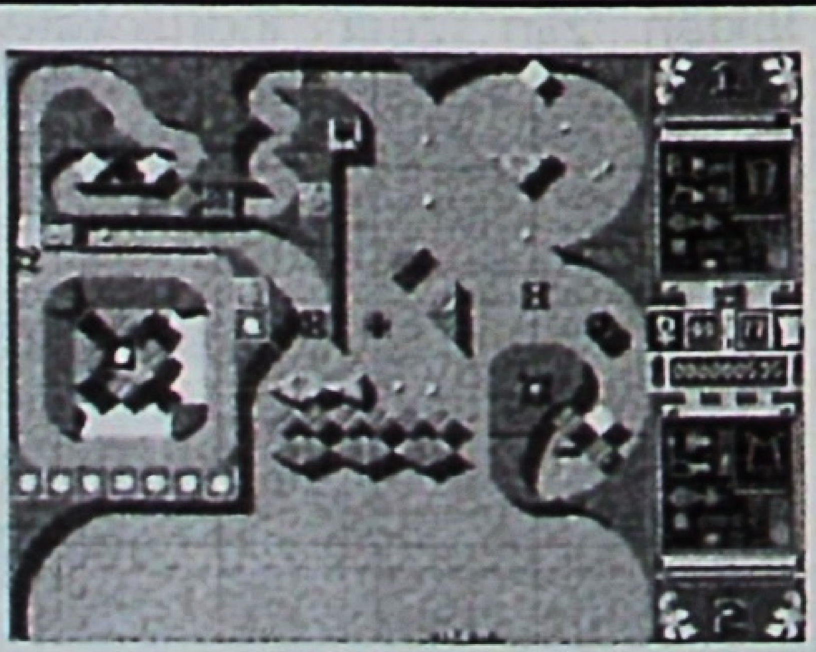
Softwarehuis: Kalisto.
Min. 80386, min. 2Mb., DOS 3.3+, SVGA VESA compatible, harddisk, Microsoft compatible muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
Sound Blaster, Gravis Ultra Sound.
Richtprijs: FL. 89,50

BREAKLINE is een variant op het bekende BREAKOUT en op de diverse -inmiddels hoogbejaarde- ping-pong spelletjes. De basis van dit spel is nog steeds het batje, de bal en het muurtje. Verder is er van alles aan toegevoegd om het spel aantrekkelijker, lastiger en ingewikkelder te maken.

In plaats van met het pingpong batje schieten we onze bal af met een kanon en heb-



ben we nog keuze uit diverse andere afvuursystemen. Met al deze extra vuurkracht moet zeer zuinig worden omgesprongen, want elk spel bestaat uit meerdere schermen, waarin muurtjes weggeschoten moeten worden en de lading van de extra 'wapens' is eenmalig en bedoeld voor een geheel level. Wie dus in het begin



al z'n 'munitie' opmaakt, zit de rest van de velden met lege kanonnen te prutsen.

Al met al leuk bedacht, maar laten we eerlijk zijn: na een uurtje spelen blijkt ook dit spel weer gewoon een ping-pongetje te zijn. Natuurlijk maakt dat het spel niet minder leuk, maar je moet je er gewoon niet al te veel bij voorstellen. Het blijft meppen tegen de bal.

De beelden zijn hi-res SVGA en zeer fraai. Minder fraai is de muziek, die regelmatig vervormt. De geluidseffekten zijn wat beter aan te horen. De spelkwaliteit is uitstekend, vooral omdat de balsnelheid door jezelf geregeld kan worden tijdens het spelen. Eén klein nadeel heeft het spel wel. De hoek waarin de bal gestuurd kan worden, kan ook vrijwel horizontaal liggen. Als de bal dan graadje voor graadje langs de wand omhoogklimt, stort het spel in elkaar en moet je lang wachten tot de bal, na een tiental keren stuiteren tegen de muur, bij je terug is.

Voor de rest is het spel aardig.

Alfred.

```
BEELD:            8
GELUID:           6
SPELKWALITEIT:    7
DOCUMENTATIE:     8
PRIJS:            7
```

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

FLEET DEFENDER F14 Tomcat Simulation

Softwarehuis: Microprose.
Min. 80386/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, Roland MT-32/LAPC-1, AdLib, Sound Blaster, Sound Blaster PRO, Pro Audio Spectrum, Covox, Tandy sound, General Midi.
Richtprijs: FL. 129,=

Van de 4Mb. moet ten minste 566Kb. conventioneel- en 2208Kb. EMS-geheugen vrij zijn. Het spel neemt 14Mb. harde schijfruimte in beslag. Op de daarvoor geschikte geluidskaarten krijg je muziek in stereo.

INSTALLATIE

Het spel staat op 4 schijven. Er worden 2 boeken, een zgn. Key Reference Card, een registratiekaart, en nog wat reclame bijgeleverd.
Op de disks staat het beste installatieprogramma, dat ik tot nu toe heb gezien. Eindelijk zijn ze op het lumineuze idee gekomen om de gegevens van de flop eerst naar de harde schijf te kopiëren, en dan pas uit te pakken. Dit versnelt de boel in hoge mate! Bij mij werd het programma zonder enig probleem geïnstalleerd.

DOCUMENTATIE

De documentatie is in het Engels en bestaat uit twee delen. Een deel bevat spel-instructies. Het andere deel bevat opmerkingen over de campagnes en commentaar. Het geheel is goed gedocumenteerd. Het enige wat ik mis is een index. Eigenlijk is het schandalig, dat die er niet bij zit; zeker het boek met de spel-instructies heeft zoiets nodig. Een flightsim van dit formaat is zo ingewikkeld, dat het makkelijk kunnen opzoeken van gegevens essentieel is.

EEN OVERZICHT

Deze simulatie kan worden ingedeeld in 4 deelsimulaties:
De simulatie van het vliegtuig zelf. De radar-simulatie, eigenlijk een onderdeel van de simulatie van het vliegtuig (deze simulatie is echter zo ingewikkeld, dat hij wel als een op zichzelf staand geheel is op te vatten). Verder de simulatie van het oorlogstoneel, en als vierde een wingman-simulatie.

FLIGHTSIM

Er zijn drie levels van simulatie: standard, moderate en authentic. In de standard mode is het vliegtuig simpel te vliegen. Bijna alle systemen zijn 'eenvoudig' gecomputeriseerd.
In de moderate mode worden elementen van de standaard en de authentieke mode gecombineerd. Dit uit zich vooral in een veranderde bediening van het radarsysteem, maar daarover straks meer.
De authentic mode is, zoals de naam al zegt, het meest realistisch.
In het boek staat dat "de luchtvaart elektronika en de wapens zich gedragen zoals zij dat ook doen in de realiteit". Men neme dat natuurlijk met een korrel zout, maar ik moet toegeven dat de authentic mode zeer overtuigend overkomt. Het zal mij nog wel enkele weken kosten om met alle instellingen die er mogelijk zijn in authentic mode te vliegen.

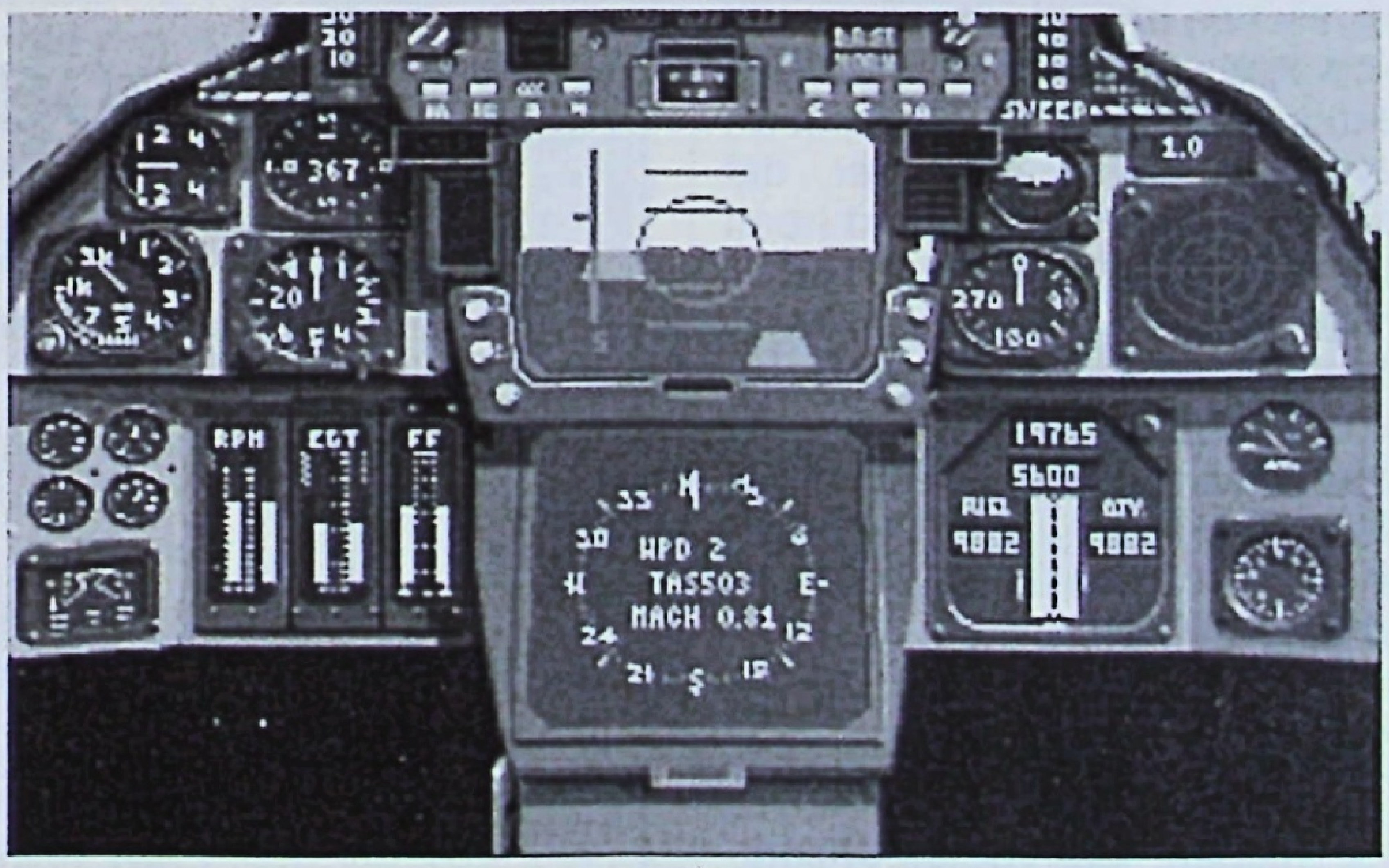
RADAR SIMULATIE

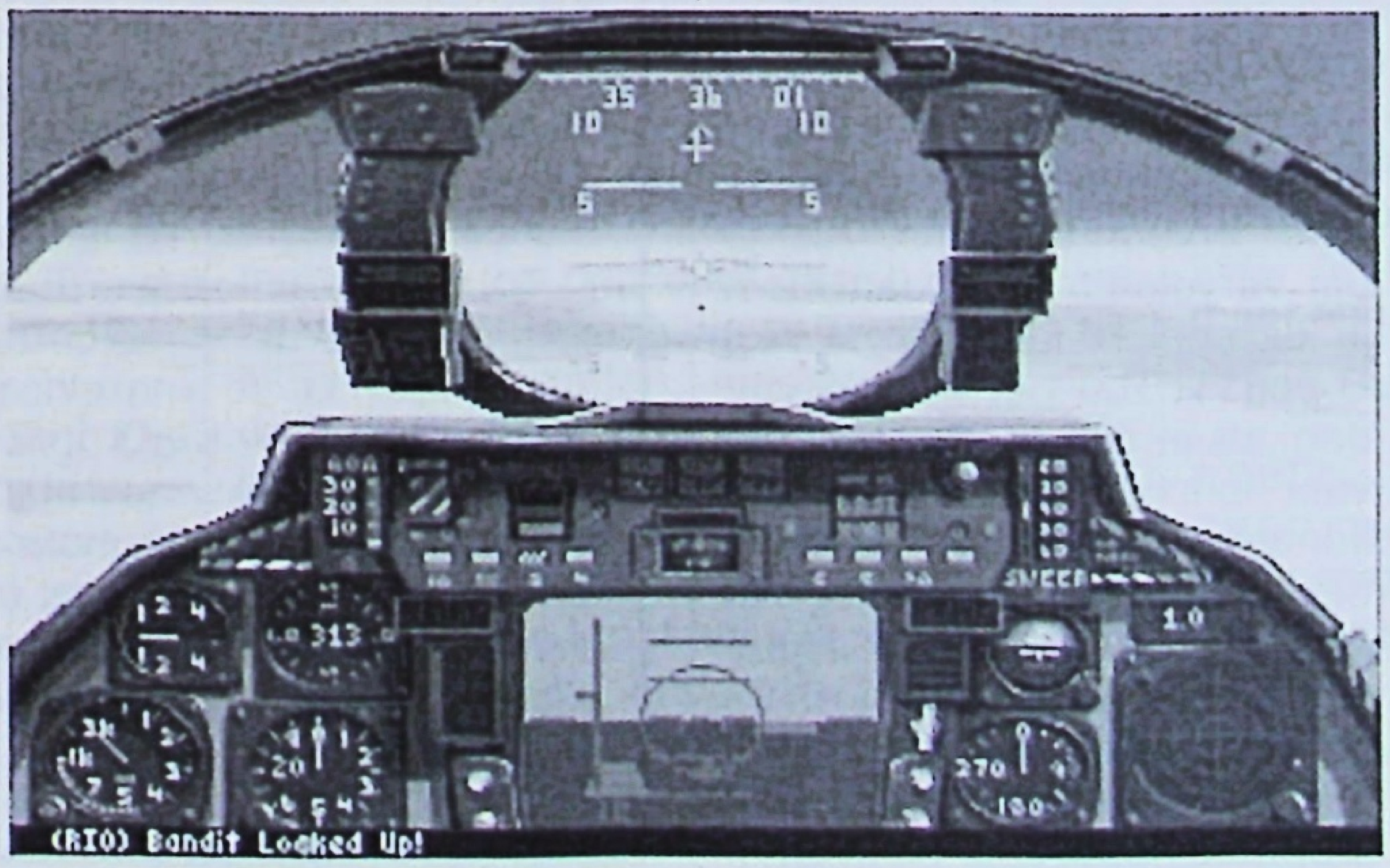
Er zijn twee displays, de zgn. Detailed Data Display (DDD) en Het Tactical Information Display (TID). Ook hier zijn de modes standard, moderate en authentic van toepassing. Ze zijn hier ook het duidelijkst te onderscheiden: in de standard mode heeft de radar maar twee operatie modes: Search en Track. Het DDD-display is de eigenlijke radar en scant het hele luchtruim, zowel horizontaal als verticaal. Het TID-display geeft een 360 graden beeld van wat er om je heen in de lucht gebeurt. Door middel van icons worden vriend en vijand duidelijk onderscheiden.
In de Moderate Mode zijn de Search en Track mode vervangen door veel meer modes: Pulse Doppler Search, Range While Search, Pulse-Doppler Single-Target- Track, Track While Scan Automatic, Track While Scan Manual, Boresight, en tenslotte Vertical Scan Lock-On Mode. In plaats van de icons worden andere tekens gebruikt en moet je gebruik maken van het IFF (Identification Friend or Foe) systeem om vijanden te kunnen herkennen.

Tip: Als het geen vriend is, is het een 'possible hostile'. Maar hoe kun je nu uitmaken of het echt een vijand is? Druk op F10 en je krijgt het beeld van je, op de radar 'gelockte', vliegtuig te zien, met daarbij een aanduiding van het type vliegtuig. Het is niet handig om, zoals mij is overkomen, een DC10 de lucht uit te schieten.

De radar zal in deze mode scan-patronen uitvoeren (de radar-energie wordt als een soort conus voor het vliegtuig uitgezonden), zodat de radar horizontale en verticale limieten heeft. Er zijn drie scan-patronen beschikbaar.
In de Authentic Mode is het bedienen van de radar helemaal een crime. Hier moet je zelf de instelling verrichten voor het scan-patroon van de radarschotel. Naar mijn smaak is de overgang tussen de standard en de moderate mode te groot. Er hadden wat minder functies in de moderate mode moeten worden geprogrammeerd. Het is zo ongeveer dat je net hebt leren fietsen, en dan probeert zonder enige voorbereiding een Formule 1 wagen te rijden. Het is in ieder geval al vanaf de moderate mode zo moeilijk, dat het bijna niet mogelijk is om tegelijk te vliegen en de radar te bedienen. Het was geen overbodige luxe geweest om een optie in te bouwen, die het mogelijk maakt de computer voor jou het vliegwerk te laten opknappen, terwijl jij als RIO (Radar Intercept Officer) fungeert.

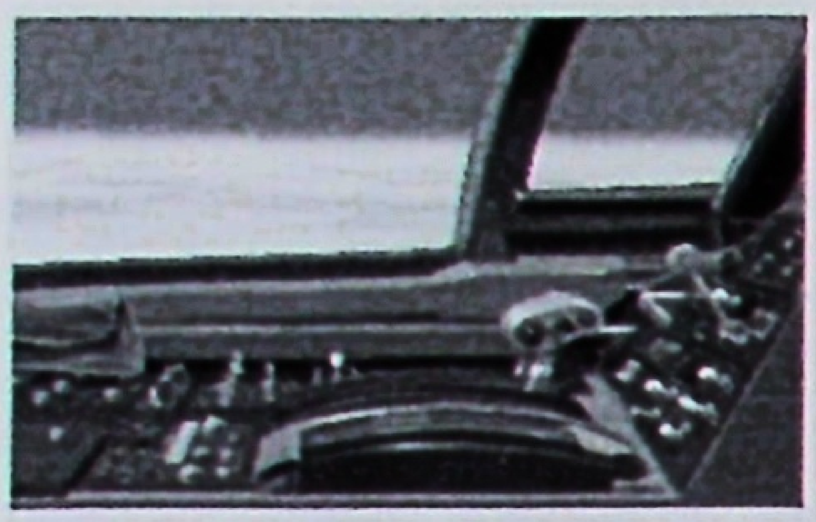






OORLOGSTONEEL

Het doel van de simulatie is eigenlijk: bescherm je Carrier. Als het ding zinkt is er: a. een stuk speelgoed van enkele miljarden naar de maan en b. geen landingsplaats meer. Een Carrier heeft gewoonlijk twee squadrons F14's aan boord. Zijn ze op, dan heb je verloren. Naast deze belangrijke vliegtuigen heb je nog de radar-vliegtuigen: E-2C Hawkeye's. Zij zijn eigenlijk de 'ogen' van de Carrier. Zij verzenden tactische rapporten naar de verschillende F-14 CAP's (Combat Air Patrol). Behalve deze gesproken rapporten, kunnen ze ook -via een Data-Link- informatie doorgeven aan de radar van een F14. De radar kan de informatie dan weer zichtbaar maken op het Tactical Information Display (TID). Het is dan mogelijk om (indachtig het gebod 'hoe minder radar hoe beter') zonder dat de radar aanstaat, ra-



ketten af te schieten. De vijand maakt in deze simulatie gebruik van echte Sovjet-vliegtaktieken. Je kunt tijdens de training radaroefeningen doen, om te leren hoe je b.v. de Wall-formation kunt herkennen. Verder kan de AI (Artificiële Intelligentie) van het oorlogstoneel ongeveer 70 vliegtuigbewegingen bijhouden. Over een vol luchtruim gesproken!

SIMULATIE WINGMAN

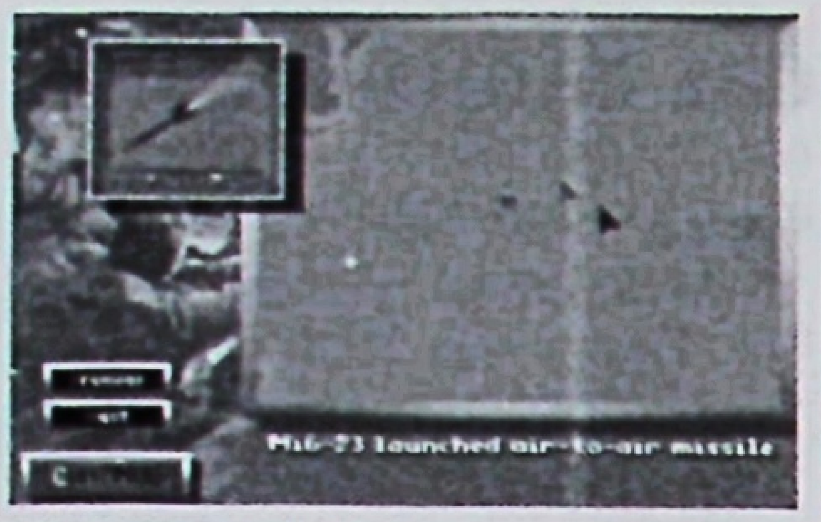
In Fleet Defender heb je behalve controle over je eigen vliegtuig ook controle over je wingman. Dat is niet nieuw, want in Falcon 3.0 heb je dat ook. Hier is de boel echter een stuk ingewikkelder gemaakt. Het is namelijk zo, dat als je niets met de wingman-opdrachten doet, de AI (Artificiële Intelligentie) van de wingman de controle overneemt. Door verscheidene missies met 1 wingman te vliegen, wordt de AI van die wingman beter! Fleet Defender houdt -volgens de documentatie- vier gebieden bij, waarin de wingman beter kan worden: algemene vliegvaardigheid, het gebruik van de radar, het toepassen van wapens en tenslotte initiatief nemen.

GELUID

De muziek vind ik ronduit vreselijk; je krijgt er de zenuwen van. Ik heb deze dan ook direct uitgezet. Hier zit dan ook de enige fout die ik ben tegengekomen. De toonhoogte verandert wel, als je op de 'music off' button drukt, maar de muziek stopt niet. Pas als je het spel afsluit, en daarna weer opstart, is de muziek uit. De geluidseffekten zijn goed, met vrij veel gebabbel van de wingman en RIO.

GRAPHICS

Ja, hier is nogal wat over te vertellen: ze zijn zeer goed. Als je bijvoorbeeld met F5 de 'Remote View' bekijkt, dan zie je (als de joystick wat bewegingen maakt) de achterste vleugels vloeiend en onafhankelijk van elkaar meebewegen. Als je je snelheid verhoogt, verstellen de vleugels traploos van pijlstand. Het landingsgestel is voor de verandering nu eens niet 3 cirkeltjes met 3 verticale lijntjes, maar een echt lan-



dingsgestel dat in- en uitklapt, zoals dat ook in werkelijkheid gebeurt.
Zo'n beetje gemeengoed geworden, maar we vermelden het nog maar eens: er wordt gebruik gemaakt van Gouraud-shading in combinatie met polygonen (veelhoeken). Het nieuwe hier is, dat de andere vliegtuigen ook 'shaded' zijn. Het geheel is mooi en sfeervol uitgevoerd, maar enige kritiek is er wel.
Bij het dalen naar het zee-oppervlak krijg je geen goed gevoel voor diepte. Een tijdlang blijft de zee een gelijkmatige 'ruis' van pixels, hetgeen pas verandert als je zeer dicht bij het oppervlak bent. Een voordeel heeft dit wel: je leert naar je hoogtemeter kijken. In deze simulatie is ook een Padlock-view zoals bij Falcon 3.0 beschikbaar en een 'VR'-view (Vloeiend Rondkijken) zoals bij TFX. Je merkt dat er veel aandacht is besteed aan de detaillering van het spel, getuige b.v. het feit, dat er een instelling is voor drie typen Carriers. Zij zijn afzonderlijk te herkennen in een external view. Wat verder opvalt is het innovatieve gebruik van een muispointer in de cockpit. Allerlei instellingen kunnen nu via het beeldscherm verricht worden, zonder dat daarvoor het toetsenbord hoeft te worden aangeraakt. Het is niet nieuw, in Tornado wordt de muis-pointer b.v. gebruikt om in het radarscherm doelen te markeren, maar het concept is wel een stap verder gekomen.

KONKLUSIE

Een goede simulatie, van het kaliber van Tornado. En om het idee maar eens uit de wereld te helpen: een goede Flight-sim met weinig toetsen? Bestaat niet, en zal ook niet snel ontwikkeld worden. Een spel als dit leer je niet zomaar, je moet ervoor studeren. Als je dat vervelend vindt, dan moet je dit spel in ieder geval niet kopen. Ik zou het wel fijn vinden, als er een soort standaard voor functies van toetsen zou komen. Het zou een hoop uit het hoofd leren schelen bij het aanleren van een nieuwe flight-sim. De presentatie vind ik nogal 'Veronica', en nog steeds mis ik een mission-editor (Microprose houdt daar niet van?).

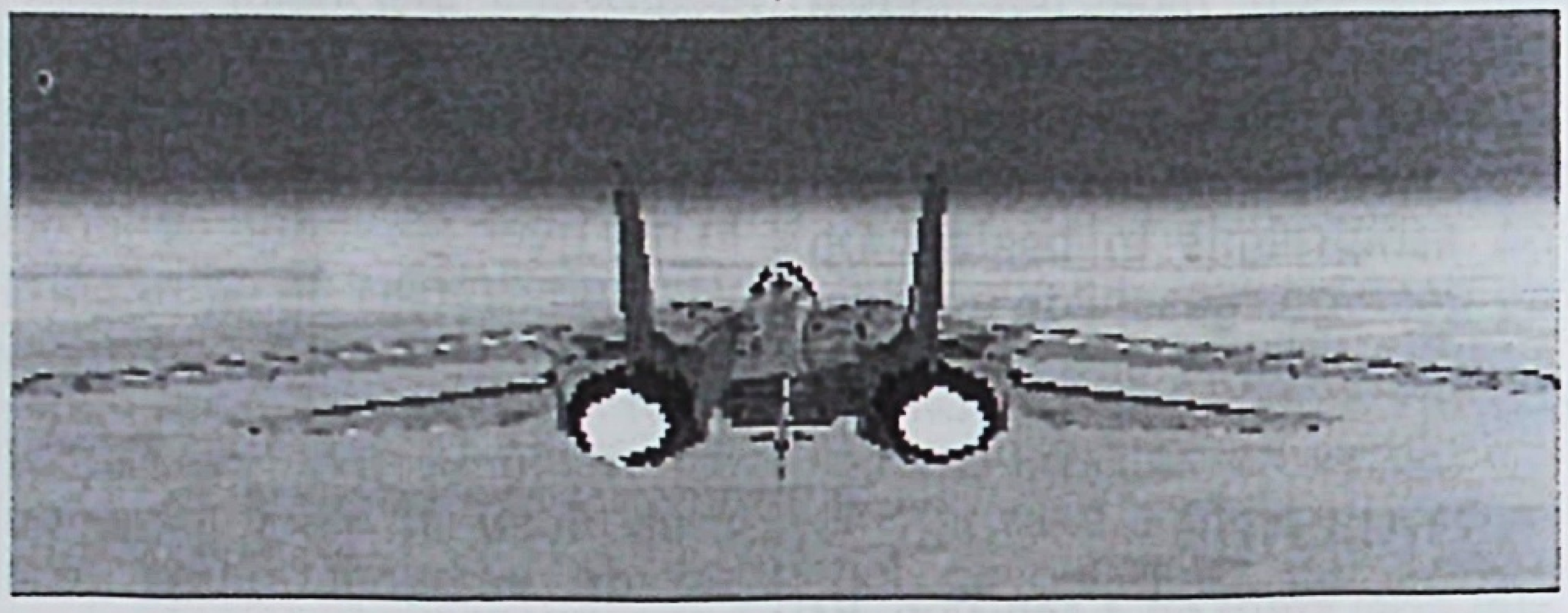


Je merkt heel duidelijk dat de overname van het Engelse Microprose door het Amerikaanse Spectrum Holobyte een positieve invloed heeft gehad. Jammer genoeg nog niet voldoende om dat idiote puntensysteem, wat standaard in elke flight-sim van Microprose zit, eruit te slopen.
Had de documentatie een index gehad, dan had ik daarvoor zeker een 10 gegeven.
Als slotwoorden: Voor iedere fan van een realistische flight-sim een must!

Onno Kubbe.

BEELD:	9
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door D+S Software.





COMMODORE CRASH!

Nog niet zolang geleden hoorden we dat de Atari vestiging in Duitsland opgedoekt was en nu is Commodore in het nieuws; helaas ook met niet zulke beste berichten.
Het bedrijf kampt met financiële problemen, enkele vestigingen zijn (of worden) gesloten en de toekomst is wat vaagjes. De concurrenten beweren uiteraard dat het bedrijf failliet is en dat het afgelopen is met dit merk, terwijl uit het bedrijf zelf berichten kom en dat er eigenlijk weinig aan de hand is.
De waarheid zal dus wel ergens in het midden liggen, want er zijn intussen al geruchten dat er belangstelling is in het Verre Oosten om het bedrijf over te nemen.

Voor eenieder, die net op het punt stond een systeem(pje) aan te schaffen zal deze onzekerheid de doorslag geven om maar (nog) geen snellere Amiga of CD-32 te kopen en het is in de Minigids duidelijk zichtbaar, dat velen hun A500tje nog snel willen dumpen voordat het echt afgelopen is. Uiteraard loopt het niet zo'n vaart, want buiten Commodore zelf zijn honderden bedrijven aktief voor dit merk, zodat uitbreidingskaarten, diskdrives, harddisks etc. in vele geuren en maten leverbaar zijn. Zekerheid over dit alles krijgen we pas als het bedrijf inderdaad wordt overgenomen of als er op een andere manier geld in gepompt wordt. Even afwachten dus.

Alfred.



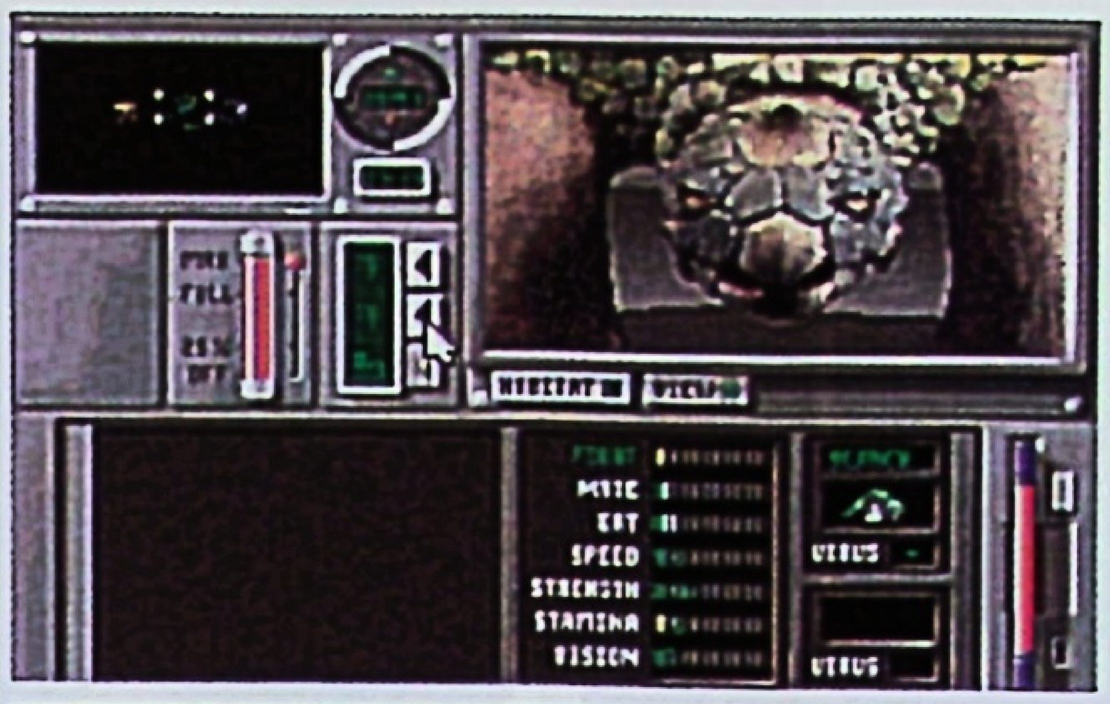
UNNATURAL SELECTION

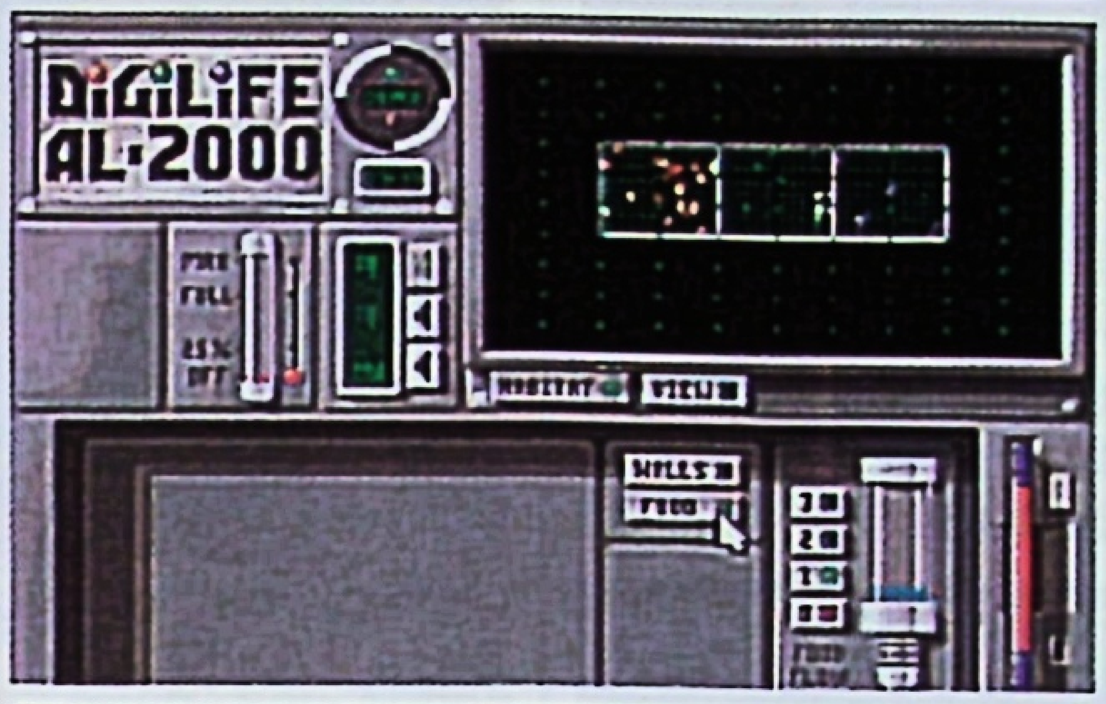
Softwarehuis: Maxis.
Min. 80386SX/16Mhz., DOS 3.3 of hoger, VGA, MCGA, harddisk, muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
Soundblaster, Sound Source.
Richtprijs: FL. 139,=

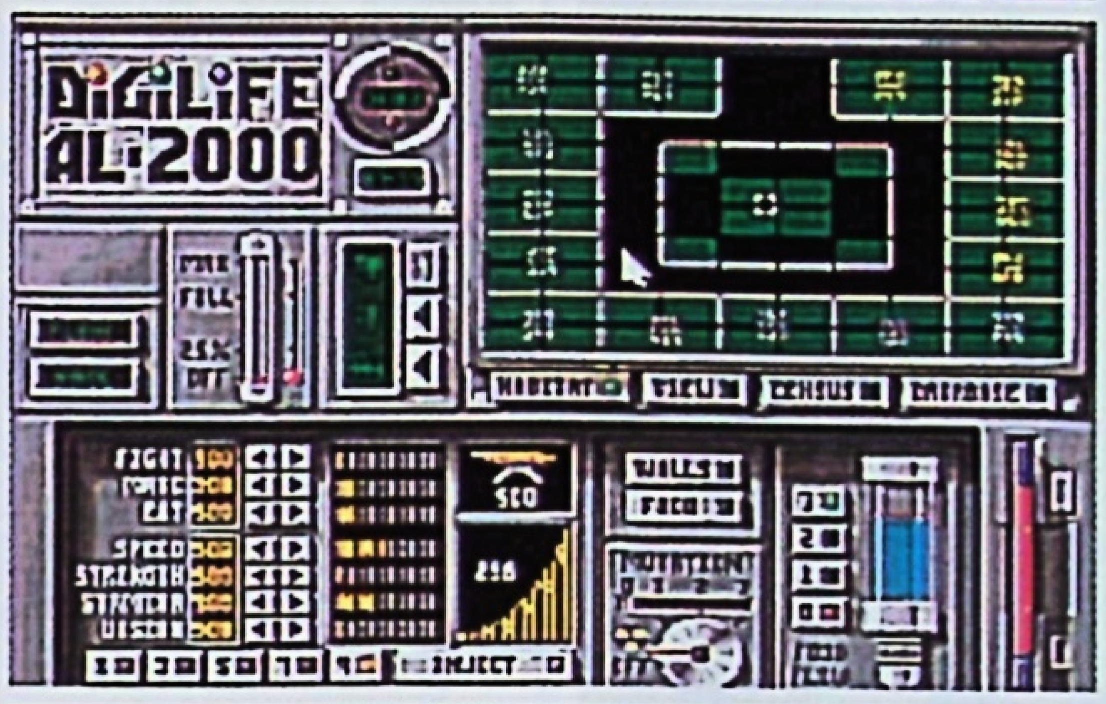
640Kb. geheugen (waarvan 570Kb. vrij) is voldoende voor het spel. Wil je spraak, dan is extra EMS-geheugen noodzakelijk: minimaal 330Kb., maximaal 1150Kb. Op de harddisk is 15Mb. nodig.

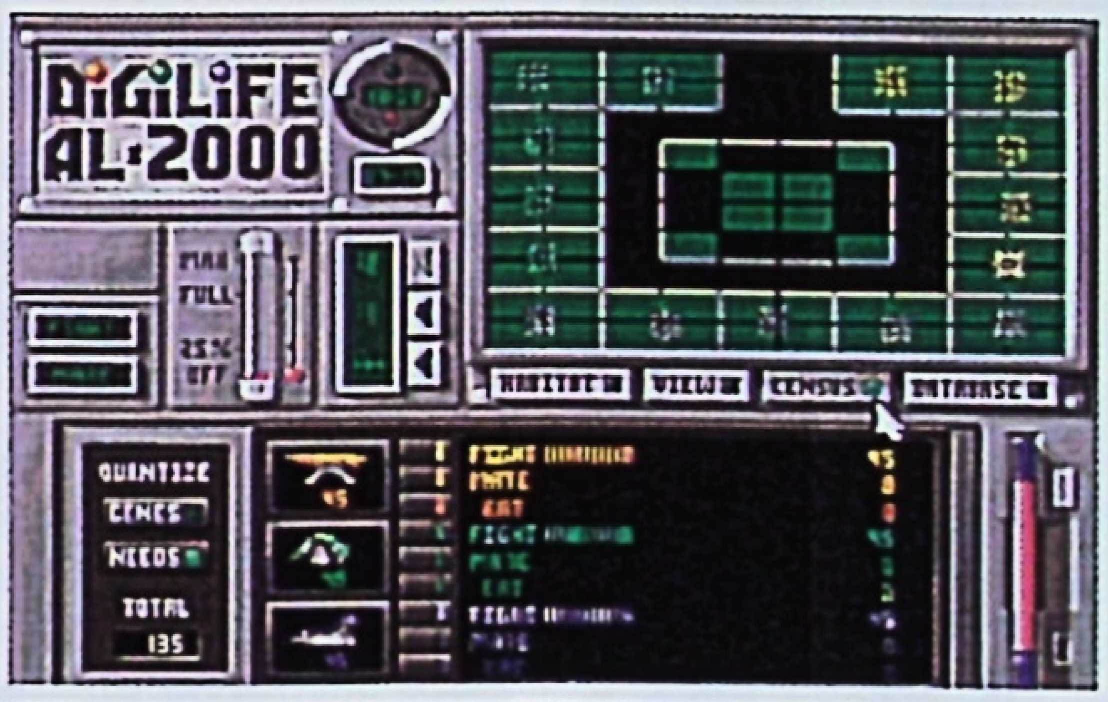
Ooit er aan gedacht om Jurassic Park na te spelen, maar dan niet als Muldoon, verdelger van dinosaurussen, maar als dr. Wu, de man die al die monsters zo vakkundig in zijn laboratorium genetisch in elkaar zet? Unnatural Selection van Maxis biedt die mogelijkheid. Bovendien kan je met al die monsters ten strijde trekken tegen de monsters van een rivaal, zoals dat bijvoorbeeld in het boek 'De Drakenruiters' van Jack Vance gebeurde. En zo heeft Maxis, bekend van Sim City (2000) en Sim Life weer een nieuwe primeur: het eerste genetisch gemanipuleerde wargame.

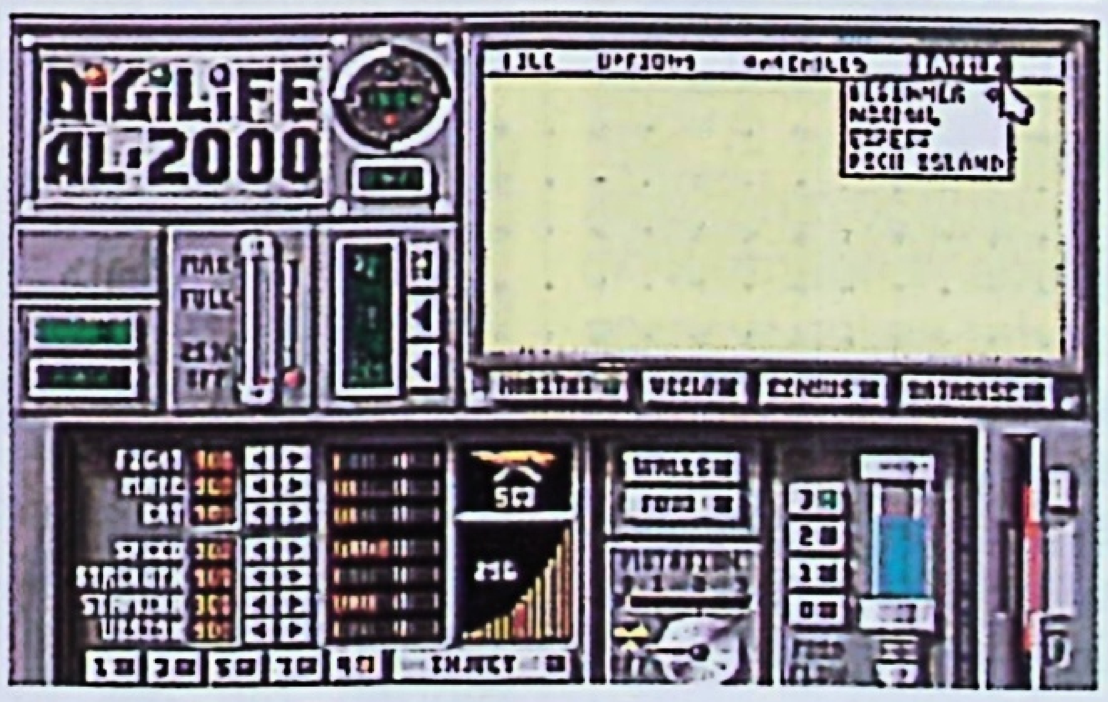
Het verhaal achter Unnatural Selection is niet dat van dr. Wu van Jurassic Park, maar dat van dr. Ted Jackson. Jackson is een geniale genetische ingenieur, die probeert een nieuw dierenras te kweken. Die dieren, de zogenaamde Theroids, moeten dienen als goedkope voedselbron en kunnen een eind maken aan de honger in de wereld. Tot zover is er dus niets aan de hand, maar volgens het aloude Frankenstein-principe, dat ervan uitgaat dat de mens ten onder gaat aan zijn eigen creaties, gaat er iets mis. Een medewerkster van Jackson, dr. Ingrid Skinner, gaat er vandoor met een paar reageerbuizen Theroids en maakt op een eiland in een eigen laboratorium van deze als vleeskoeien bedoelde zachtaardige lummels genadeloze moordmachines. Skimmer verovert een complete eilandengroep en dat blijft natuurlijk bij de Amerikaanse marine, die sinds Pearl Harbor altijd goed oplet, niet onopgemerkt. En zo staat binnen de kortste keren een zekere kolonel Franklin Griggs voor je neus, die je vertelt dat je dit probleem (dat je uiteindelijk zelf mede hebt veroorzaakt) maar even moet oplossen. De marine stelt een vliegdekschip en een stel helikopters ter beschikking. Op het schip wordt de Digilife AL-2000, je vertrouwde genetische computerlaboratorium geplaatst. Daarmee moet je dus nu zelf, in navolging van je boosaardige voormalige collega, agressieve Theroids gaan kweken om de eilanden mee te heroveren.











BOMBARDEREN

De vraag rijst natuurlijk waarom de marine de eilanden niet gewoon plat bombardeert om de Theroids, die uiteindelijk gevaar zouden kunnen opleveren voor de hele wereld, uit te roeien. Maar de marine wil in dit geval vuur met vuur bestrijden en wellicht de Theroids ooit zelf nog als supermariniers kunnen inzetten. Griggs is een man die je op den duur gaat haten, want hij verschijnt regelmatig in beeld om je tot aktie aan te zetten, meestal als je nog druk bezig bent in je laboratorium. In dat laboratorium kun je kweekbakken opzetten en naar hartelust experimenteren met de Theroids. Theroids, die nog het meest lijken op uit hun krachten gegroeide schildpadden zijn te onderscheiden in drie hoofdsoorten: de zeer taaie Slugs, de snelle Zips en sterke Hulks. Door karaktereigenschappen te variëren zijn allerlei tussenvormen mogelijk. Ook kan er straling worden toegepast om gunstige mutaties te bewerkstelligen. Uiteindelijk gaat het er om monsters te maken, die het lang kunnen uithouden op het slagveld. Niet alleen kracht, snelheid en taaiheid zijn van belang, maar ook voortplantingsvermogen. Theroids zijn tweeslachtig en kunnen zich zeer snel vermenigvuldigen, hetgeen op het slagveld van doorslaggevend belang kan zijn. De gekweekte dieren die niet sterk genoeg zijn of vatbaar voor ziektes moeten worden vernietigd. Na een onderlinge strijd blijven alleen de besten over. Met behulp van helikopters worden de kampioenen op de eilanden gedropt en daar wordt het allemaal een kwestie van tactiek. Rekening houdend met het terrein en de aard van de tegenstander moet je ervoor zorgen dat je schepsels de overhand kunnen krijgen en uiteindelijk het eiland kunnen beheersen. En daarna volgt dan weer een moeilijker eiland met sterkere tegenstanders. Wie het aspect van oorlogvoeren niet aanspreekt kan kiezen voor onafhankelijk onderzoek, hetgeen wil zeggen dat je niets met de Amerikaanse marine te maken hebt, maar rustig in je laboratorium experimenten kan doen. Zo kan je proberen intelligente beesten te maken, die bijvoorbeeld de weg in een doolhof kunnen vinden.

ORIGINEEL

Unnatural Selection is een zeer origineel spel. Het enige spel dat er bij mijn weten op lijkt is Dragon's Breath, waar je draken moet kweken om een fantasieland te veroveren. Unnatural Selection biedt echter veel meer mogelijkheden: grafisch is het allemaal goed uitgewerkt, compleet met close ups van de dieren waarin je ze kunt zien eten, vechten of paren. Ook het geluid is goed verzorgd: smakkende monsters, kolonel Griggs die je ongeduldig toespreekt en de Digilife computer, die reageert met een verleidelijk vrouwenstemmetje. De menu's van de genetische computer vragen enige (wetenschappelijke) studie, maar de gebruiksaanwijzing biedt voldoende houvast. Daar staat tegenover dat Unnatural Selection niet iedereen zal aanspreken. Het heeft ook wel iets onsmakelijks, dat geknoei met over het scherm krioelende en copulerende levensvormen. De echte wargamer zal toch liever soldaten en tanks het slagveld opsturen; die scharrelen tenminste niet zo ongedisciplineerd over een eiland rond. Wie over dit soort bezwaren kan heenstappen, heeft een behoorlijke uitdaging aan Unnatural Selection. Het vraagt behoorlijk wat denkwerk om een stel kloeke Theroids in elkaar te sleutelen en het is zeker niet eenvoudig om er succesvol mee ten strijde te trekken. Maar probeer dat kolonel Griggs maar eens aan zijn verstand te brengen.

Frank Buurman.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

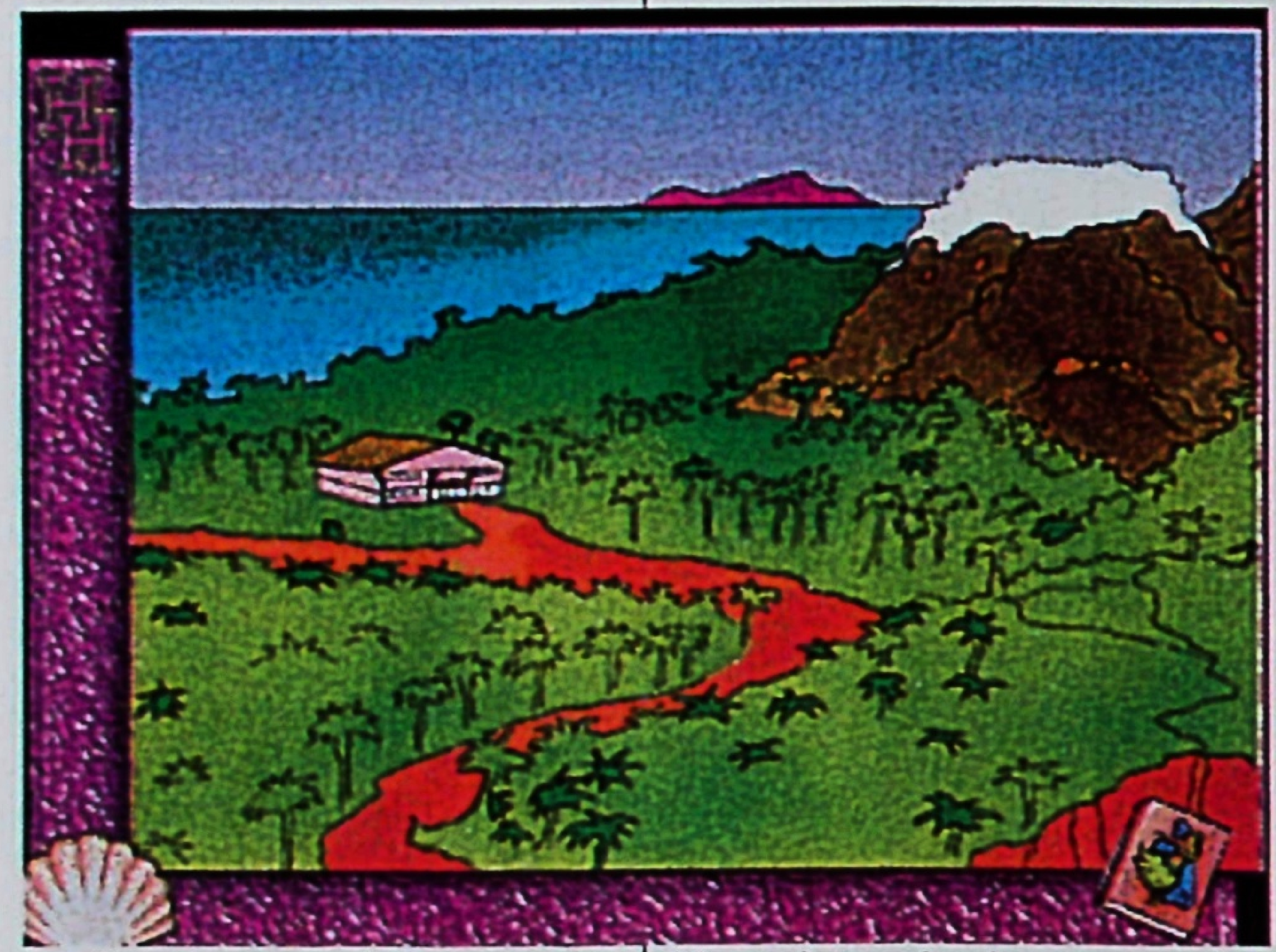
Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

MYSTERY of the TIKI



Softwarehuis: Sanctuary Woods.
PC: min. 80386SX, min. 4Mb., Windows 3.1 of hoger, CD-ROM drive, SVGA, harddisk, muis, MPC compatible geluidskaart.
Macintosh: System 7.0 of hoger, min. 4Mb., CD-ROM drive, harddisk, muis, 256 kleuren monitor.
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: FL. 139,50

Op de CD staan zowel de MS-DOS PC als de Macintosh versies.



In dit adventure krijgen we te maken met Jennifer en Maleah, die -na hun kennismaking- op het strand van Hawaii een Tiki beeldje ontdekken. Dit beeldje is gestolen door een stelletje dieven, die het door een ongelukje aan boord van hun kruisertje kwijtraakten. Dit is zo ongeveer de kern van het verhaal.

Dit adventure kan gespeeld worden door elk kind vanaf 8 jaar en ouder. Voor ons kikkerlandje bedoelen ze daarmee de leeftijd van ongeveer 13 jaar en ouder. Ik kan me niet helemaal voorstellen, dat een 8 jarig kind in Nederland de Engelse taal zo goed beheerst. Een 13 jarige heeft tenminste al wat kennis van het Engels mogen opnemen op school; vooropgesteld dat hij/zij goed opgelet heeft. Er is in dit adventure weinig te doen dat met tekst te maken heeft, dus er wordt nog behoorlijk wat verlangd van pa of ma ter ondersteuning. Dat wil niet zeggen dat dit spel onaangenaam is om te spelen. Integendeel. Het spel bezit bijzondere educatieve eigenschappen, die voor de volwassene zelfs nog interessant zijn, dus zeker voor de kinderen.

EDUCATIEF

Jennifer gaat verhuizen naar Hawaii en baalt hiervan als een stekker. Dit alles wordt op ons scherm verteld aan de hand van getekende animaties. De spraak is geheel in het Engels zonder de welbekende ondertitels. Via diverse beeldschermen volgen we Jennifer naar Hawaii. Natuurlijk moet ze naar school, waar ze niet echt een hekel aan heeft. Ze wordt in de klas door de lerares netjes voorgesteld aan de kinderen. Daarna trekt de lerares een filmwand naar beneden, zodat we kunnen genieten van de evolutiebeelden van de aarde. Deze beelden worden in filmkwaliteit weergegeven. Het daaropvolgende onderdeel is de wereld onder water, waarop we inderdaad diverse vissen op het schermpje zien verschijnen. Ondertussen wordt ons van alles uitgelegd over deze beelden. Dus pa, ma, zus, of broer, zet 'm op.

VERHAAL

Jennifer ontmoet in de klas Maleah, waarmee ze goed kan opschieten. Ze gaan samen naar het strand, waar ze genieten van de hoge golven. Bij zo'n plaatje kun je elk stilstaand onderdeel met de muis aanklikken. Hierna verschijnt een vlotte animatie, die de



lachspieren ten goede komt. Deze situatie vind je terug in elke beeldweergave in het hele spel. Dat is nu iets wat kinderen graag zien. Beweeg het bosje, klik het raampje, de afvalbak, de rots etc. In bijna ieder geval wordt het aanklikken van een onderdeel beloond. We zien op ons scherm rechtsonder het boek liggen, dat allerlei wetenswaardigheden over Hawaii bevat. Er wordt ons verteld hoe men een vulkaan noemt, wat een priester is etc. Een soort geleidegids kun je wel zeggen.

Het avontuur van de twee meisjes is voor de kinderen best wel aardig en er zitten natuurlijk de nodige kleine puzzeltjes in. Zelfs een stukje behendigheid met de muis kun je verwachten. Dat wordt natuurlijk brullen achter de monitor als je in een krater tegen zo'n hete wand aanloopt. Tijdens het nachtelijk avontuur in de rimboe beschijnen de meisjes soms enkele dieren, die ons dan getoond worden met een toelichting hoorbaar over je speakers. Je leert er dus tijdens het spelen heel wat leuke dingen bij, die je misschien nooit had kunnen weten. Op deze manier wordt de PC tenminste wat kindvriendelijker, al moeten we de jonge dames en heren vanaf tien en ouder NIET ONDERSCHATTEN. En het grote voordeel van dit spel is dat ze niet op het toetsenbord hoeven te rammelen, maar alleen met de muis te doen hebben. En pa of ma hoeft niet bang te zijn dat het programma gewist wordt, want dat kan nog niet met deze CD-ROM versies.

BEELD en GELUID

De beelden die we mogen bewonderen in dit educatieve adventure zijn strak getekend. Alles is netjes ingekleurd en sommige delen van de tekening op het scherm vertonen enige animatie als je deze met je muis aanklikt. Let wel dat zelfs de vreemdste zaken bewogen kunnen worden. Meestal wordt dit ondersteund door een goed stuk geluid. De stemmen van onze hoofdrolspelers en de boeven worden zeer duidelijk weergegeven, zodat men met een beetje kennis van de Engelse taal niet bang hoeft te zijn voor eventuele blamages. Let wel dat we soms nog met wat schrijfwerk in het Engels te maken krijgen, maar ook hierin moet alles lukken, want we hoeven eigenlijk alleen maar door muisklikken de vragen te beantwoorden.

KONKLUSIE

Voor de kinderen vanaf 13 jaar een waarlijk genoegen. Het adventure is best wel spannend en ze komen regelmatig zaken tegen, die op school reeds behandeld zijn. Zo niet, dan zijn de filmpjes in ieder geval een welkome aanvulling op het educatieve deel van het spel. Een beetje hulp van een oudere met kennis van Engels mag aanwezig zijn, maar is geen must. De geluidsweergave is prima en de grafische weergave is bij dit niveau goed. Tijdens het spelen bemerk je dat een aandrang om verder te gaan aanwezig is, wat de spelkwaliteit positief beïnvloedt. Oké kids, wil je even op pa's of ma's PC bezig zijn, dan mag je dit wel eens uitproberen, mits er natuurlijk een CD-ROM drive beschikbaar is.

Henk Riemersma.

BEELD:	8
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



ARMAËTH, The Lost Kingdom

Softwarehuis: Real World.
Min. 80286, min. 512Kb., DOS 3.2 of hoger, EGA, VGA, harddisk.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 89,50

Op de harddisk is ca. 3Mb. nodig. Het spel is dubbel beveiligd: de originele eerste diskette moet in drive A zitten en een code moet opgezocht worden in de handleiding.

In deze tijd van Virtual Reality, DX4 processoren en spellen als Sam & Max, The 7th Guest of Ultima 8 komt Real World wel met een erg gewaagde stap terugwaarts: een King's Quest 1 kloon en niet eens zo'n beste. De graphics doen onmiddellijk terugdenken aan het spel, dat zo'n jaartje of 10 geleden nog revolutionair was. Gelukkig heeft men bij Real World nog wel de moeite genomen de plaatjes met meer dan 4 CGA tinten in te kleuren. Het hoofdpersoontje, Killian genaamd, is het houterige achterneefje van King Graham. Zijn doel is de ingang naar Het Verloren Elfenrijk (Dol Armaeth) te vinden, een hoop (niet als zodanig te herkennen) Evil Creatures creatief op te ruimen, King Armaeth's koninklijke kroon te vinden en de nieuwe koning te worden. Tot zover niets om je bed voor uit te komen, maar Real World vertelt trots dat het dan nog niet afgelopen is: als je je hoofddoel hebt bereikt, gaat het leven in Armaeth gewoon door en kun je verdergaan met het vergaren van rijkdommen (oh joy). Het lijkt ons eerder, dat ze bij Real World gewoon geen passend einde konden bedenken.

De besturing is ook al bedenkelijk. Voor mensen in het bezit van een heuse muis (ja, ja, overal is rekening mee gehouden) zijn er zo'n 25 ikoontjes, die een driedubbele functie hebben, te benaderen met de linker muisknop, de rechtermuisknop en de CTRL-toets. Voor de gewone stervelingen is er toetsenbordbesturing (kunt u ze nog vinden, die pijltjestoetsen?) en kunnen alle commando's ingetikt worden (graag wel netjes spreken tegen de parser, dus lidwoorden en voorzetsels gebruiken).
En dan de muziek, als je tenminste over muziek kunt spreken. Adlib-gepingel natuurlijk, geheel in de stijl van de rest van het spel en geen geluidseffekten.

Waarom zou iemand dit spel nog willen kopen ? Om het verhaal misschien - nee, want dat is zo oud als Methusalem. Om de speelbaarheid dan? Nee, want die is bijzonder magertjes. Om de prijs dan? Absoluut niet, ik heb de CD-ROM versies van King's Quest 6 en Day of the Tentacle al voor deze prijs gezien en wie geen CD-ROM speler heeft, kan putten uit een hele serie verzamelpakketten met daarin meerdere spellen in dit genre van een aanmerkelijk betere kwaliteit. Vanwege het feit dat het ook nog speelbaar is voor mensen met een AT, zonder muis en zonder geluidskaart? Misschien, als je echt alle low-budget en verzamelpakketten voor dit systeem uitgespeeld hebt.



Nee, deze poging tot Back to Basics in het elfenrijk (of is het Back to BASIC bij Real World?) is niet bepaald geslaagd. Nog even hadden we gehoopt dat dit spel enkele jaren zoek is geweest bij de PTT, maar helaas: de diskettes vermelden echt 1994.
De volgende punten moeten gelezen worden met de spellen, die in de eerste regel zijn genoemd, in het achterhoofd.

Stijn en Martijn.

BEELD:	4
GELUID:	3
SPELKWALITEIT:	4
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	5

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

WHO SHOT JOHNNY ROCK?

Softwarehuis: American Laser Games.
Min. 80286/16Mhz., min. 640Kb., DOS 3.3+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 149,=

Aanbevolen 80386/33 of sneller.





Dit schietspel op CD-ROM is een variant op Mad Dog McCree, waarvan je de recensie kunt lezen in Software Gids nr. 22. Toen schreef ik een tamelijk positief verhaal over het eerste spel, waarin je je -al schietend- een weg moest banen door een heuse cowboyfilm, waarin de tegenstanders door echte akteurs werden gespeeld en het verhaal regelmatig een andere wending nam of iets anders werd gespeeld, zodat het geheel nieuw en boeiend was, ondanks enkele negatieve aspecten.

Bij dit spel gaan we terug naar de roerige jaren dertig en speel je de hoofdrol als privé detective. Meteen vanaf het begin van het spel word je belaagd door tientallen gangsters die het op je gemunt hebben, zodat je konstant met je revolver over het scherm schuift en nauwelijks tijd hebt voor andere zaken. Dit geldt echter alleen voor jou, want alle akteurs -die ook hier weer aktief zijn op het scherm- schijnen niets in de gaten te hebben van dit geweld en zeggen braaf hun teksten op zonder een spier te vertrekken als de kogels hen om de oren vliegen. Bij de vorige 'film' ging het er heel wat realistischer aan toe.
Scrolling, besturing en verder alles wat nodig is om vlot te schieten is prima en zelfs iets verbeterd ten opzichte van het vorige spel. Zondermeer slecht is echter het verhaal, zwak is de spelkwaliteit door het ontbreken van verrassingen en willekeurige gebeurtenissen en matig zijn beeld en geluid. Hoogst onwaarschijnlijk is de achtergrondfilm, die bij dit deel nauwelijks wordt beïnvloed door jouw handelingen. Zoals al gezegd, de rondvliegende kogels schijnen niemand te deren en ook voor de rest van het verhaal doen de akteurs als zombies hun werk. Ze zijn duidelijk met een low-budget haastklus bezig, waarin geen tijd is voor repetities en herhalingen: een slechte B-film.

Johnny Rock is niet meer dan een snel in elkaar geflanst doorslagje van het succesvolle Mad Dog McCree. Jammer, het begon allemaal zo leuk.

Alfred.

BEELD:	6
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	4

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

QUANTUM GATE NO ONE DREAMS HERE

Softwarehuis: Media Vision.
Min. 80486SX/20 met min. 8Mb., DOS 5.0+, SVGA 640x480, CD-ROM 150 KB/sec., Windows 3.1, minimaal 8-bit Windows compatible geluidskaart.
Besturing: Muis, keyboard.
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: FL. 179.=

Alvorens we ons echt gaan verdiepen in Quantum Gate op CD-ROM stel ik voor om eerst de 'daadwerkelijke' configuratie even door te nemen. Zoals je aan de bovenvermelde configuratie eisen wel kunt zien heb je een bulldog van een machine nodig. Nou mensen, als ik je vertel wat je echt nodig hebt om alles fraai en vlotjes te laten lopen, kun je beter spreken van een Belgisch trekpaard. De *AANBEVOLEN* configuratie luidt volgens de doos:
SVGA 640x480 met 65.536 kleuren. Dat is wat anders dan de 256 of niet soms. Tevens werken we het beste met een 16-bits Windows Compatible Soundcard en natuurlijk wordt een CD-ROM met minstens 300 KB/sec liever aangesproken. Blijft het bij de 8 Mb. RAM of moeten we binnenkort 16Mb. in ons hobbykastje plaatsen? Spreken we eigenlijk nog wel over hobby? Hebben we met dit soort uitrustingen eigenlijk niet meer in huis dan de meeste bureaumachines van één of ander groot concern, m.u.v. het redactieteam van de Software Gids?

NO ONE DREAMS HERE

De sage begint in het jaar 2057. De aarde heeft nog maar 5 jaar te 'leven'. Jij speelt Drew Driffin, die als student medicijnen met een tragisch verleden wordt gestationeerd op planeet AJ3905. Je krijgt de bewaking en de controle over de oogst van enkele mijnen, die belangrijke mineralen bezitten voor de levensduur van de aarde. In het spel zul je eigenlijk eerder denken een andere opdracht te hebben. Misschien die van psychiater of zo? In ieder geval zul je met veel praten en de juiste antwoorden geven erachter komen dat de hele situatie een gigantische leugen is. Voor wat vecht je nu eigenlijk? Wie is wie? Wat is de waarheid en wie vertelt de waarheid? Wie kun je vertrouwen? Tegen wie vechten we? Wie kun je als partner vertrouwen? Niemand? Tja... wazig hè?
Met dit verhaal als ondersteuning mogen we genieten van ruim 2 uur full motion video, waarbij de antwoorden van Drew in de film het vervolg bepalen. We spreken dus eigenlijk van een interactieve videofilm met jou als hoofdrolspeler. Het geluid (16 bits) geeft CD kwaliteit. Maar laten we eerst eens de werkelijkheid van het spel onder de loep nemen.

WINDOWS

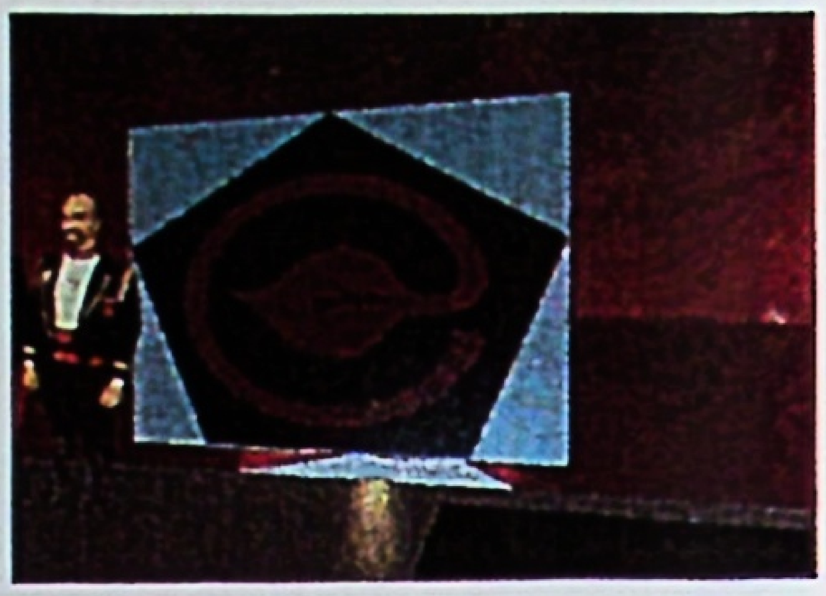
Na het installeren onder Windows 3.x zijn we ongeveer 5 minuten verder en missen we tenminste ruim 9 meg. van onze harde schijf. Aangezien we onder nogal wat kleurtjes kunnen draaien, passen we dit even aan in de meegeleverde software van onze localbus videokaart. We klikken kort op het ikoon en starten het spel op. En dan begint de ellende. LET WEL, dit ligt niet aan de CD-ROM, maar aan mijzelf. Normaal vertel ik niet graag wat er verkeerd gaat, maar dit kan even een hint zijn die nergens verteld werd. Het bleek dat tijdens het lezen van de CD enkele files gewoonweg niet te vinden waren. Achteraf bleek dat ik gewoonweg weer eens te zuinig was met de ruimte van m'n harde schijf. Je MOET n.l via Windows even een virtueel geheugen creëren van zo'n 10 of liever 20 Meg schijfruimte. Dit kun je permanent of tijdelijk aanzetten. Permanent werkt iets beter. Dus...starten maar weer en genieten van prima muziek met een mooie intro zonder foutmeldingen.

ALGEMEEN

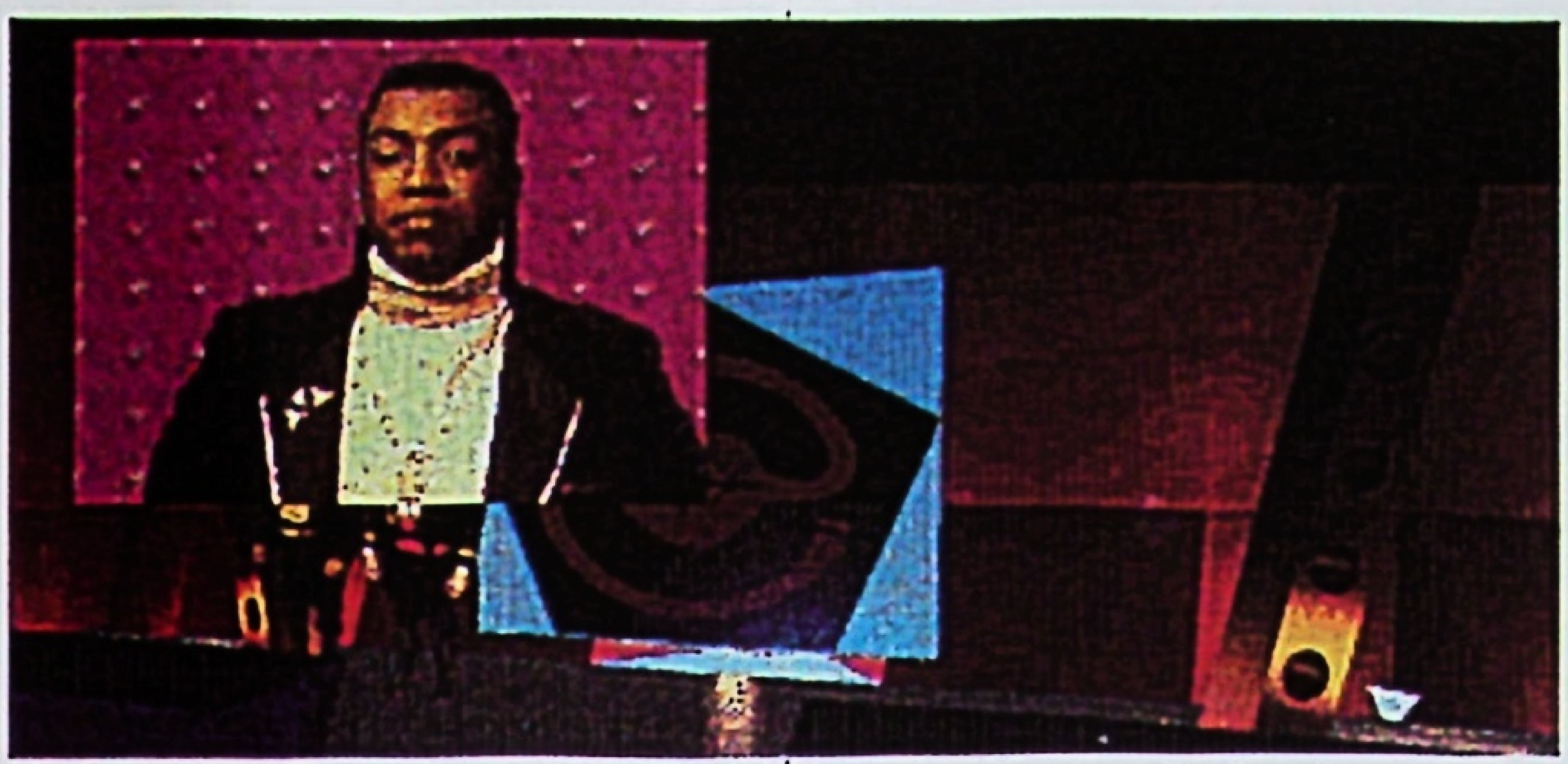
Na de intro, die best wel de moeite van het aankijken waard was, staat Drew (of jij) in z'n verblijf en kijkt de kamer rond. Een stem laat ons horen, dat we ons als jonge cadet moeten melden in de briefingroom. We kijken middels het gebruik van onze muis even snel in het rond en constateren dat de grafische kwaliteit in ieder geval grandioos is. We slenteren een gang in en krijgen gelijk al de indruk dat alle wegen naar dezelfde punten leiden. Het is dus een grote cirkel met daarin enkele zijtakken, waarin b.v de hangar, entree, gate-service te vinden zijn. Tevens is het complex verdeeld in diverse etages. Natuurlijk hobbelen we de eerste keer ergens naar toe, waar we niet moeten zijn en plotseling verschijnen er bij een gesloten sluisdeur een man en vrouw in puur levensecht beeld. Zij staat een beetje te vitten omdat hij weer eens niet kan of zo, in ieder geval is het gehele gesprek te volgen over de speakers. Aangezien jij door de ogen van Drew alles meebeleeft kun je je voorstellen dat je ook opgemerkt wordt. Natuurlijk wordt er een vraag gesteld en geef je hierop een zo goed mogelijk weerwoord, alhoewel bij deze confrontatie eigenlijk alle antwoorden goed kunnen zijn. Na je antwoord draaien we ons om en stappen de gang in. Opeens hoeven we niets meer te doen, want meneer zoekt zelf zijn weg naar de briefingroom, nadat de oproep voor de tweede keer door de speakers schalde. Tijdens het wandelen kan men zijn bewondering uitspreken over de grafische kwaliteit. Werkelijk zeer goed.

Als we door de geopende deuren naar binnen wandelen, bemerken we dat we de laatste zijn. Maar hierdoor heb je wel het genot van perfecte video-opnames, die je getoond worden. Opeens verschijnen er tijdens het wandelen beelden van een dame die iets zegt van: "Sorry Drew, I..." en dan verschijnen er diverse droombeelden van je vrouw (of vriendin). Na deze beelden word je begroet door een of ander chagrijnig figuur, dat ook je naam nog kent. Achteraf blijken heel veel belangrijke figuren je te kennen, die eigenlijk allemaal wel een probleempje hebben. In ieder geval handelen we deze scène even af, want daarbij komt eigenlijk het gehele verhaal naar voren en de mentaliteit van onze leiders. Dit alles kun je natuurlijk op je beeldscherm bewonderen met volop geluid door je speakers.





Oké, we staan dus nu netjes in de rij bij de nieuwe groep cadetten, die bestaat uit een man of zes. Een figuur met een hoge boord komt in een soort P.I.P (picture in picture) in beeld en vertelt ons iets over het verleden en waarom we hier zijn. Tussendoor neemt een vrouwelijke collega de zaak eventjes over om iets toe te lichten. Bij het begin van deze situatie kun je rustig een kwartier achterover hangen. De p.i.p beelden draaien maar door en het verhaal gaat maar verder. Ondertussen zette ik maar een bak stevige koffie, terwijl mijn draadloze koptelefoon me verder informeerde. Draadloos? Yeah, man..
Met het kopje in m'n hand liep ik terug naar m'n Belgische vriend, totdat ik door een gebrul bijna met koffie en al aan het plafond zat. Een sergeant had het woord overgenomen, maar brulde zo verschrikkelijk dat hij wel de generaal leek. In ieder geval rende ik met koffie en al de redactie binnen om zo snel mogelijk die headset zachter te zetten. Tjonge, wat een keel had dat mens. Probeerde ze nu indruk te maken? In ieder geval was één van de maten het er niet mee eens, want hij maakte nogal wat flauwe opmerkingen. Dit blijkt achteraf een maat te zijn, waar je lekker mee praten kan en er schuilt een behoorlijke verrassing in hem, die we niet toelichten vanwege de afloop van je belevenis. De sergeant stelde ineens een vraag over deze kalende maat en ik antwoordde naar behoren. Dit antwoord en de vraag worden face in face aan je gesteld en zijn te horen over je speakers. Persoonlijk vind ik dat we wel een aangename stem hebben. Wat je ook zegt, je gaat de mist in, want je moet met hem klusjes opknappen, waar men zo te horen een behoorlijke hekel aan heeft. Maar let op, je leert elkaar goed kennen. Dat is een belangrijk deel van het spel. Afijn, de sergeant is uitgeblust en we worden geacht plaats te nemen aan een computer, die aangesloten is op een netwerk. Hiermee beoefenen we de vernietiging van de wezens, die we kunnen tegenkomen tijdens onze inzet. Deze simulatie is



wat grafische kwaliteit betreft slechts te belonen met een minimaal aantal punten t.o.v. het eigenlijke spel. Het lijkt wel lores EGA.

Na vernietigd te zijn door de computer, verlaten we de ruimte en kunnen we beginnen met ons onderzoek. We hebben nu de vrijheid om overal een kijkje te nemen. In de ruimtes kunnen we stoten op ikonen. Om het even simpel uit te leggen kunnen we zaken tegenkomen, die betrekking hebben op je eigen geheugen. Dit ikoon verschijnt dan en je kunt het aktiveren om meer te weten te komen. Tevens hebben we het Sound, Close-up, praten en interface ikoon. Allemaal zaken met een eigen bedoeling, die het vervolg in dit interactieve spel behoorlijk beïnvloeden. Wat ons ook opvalt is dat we sommige figuren op meerdere plaatsen tegenkomen, terwijl ze met andere werkzaamheden bezig zijn dan bij de eerste ontmoeting. Ook worden we door leidinggevende figuren benaderd om als een soort verklikker te gaan werken, daar men vermoedt dat er iemand aan het rotzooien is. Hier is het vooral oppassen geblazen wat betreft je antwoorden. En als je eens een kijkje wilt nemen in de computerruimte, dan word je hier op een nette manier verteld om op te krassen. Tevens zijn er ruimtes waarbij we veelvuldig de computer horen zeggen "toegang verboden". Het blijkt dus dat we toch nog wel wat zaken te onderzoeken hebben om verder te kruipen. De dromen die je af en toe hebt en steeds minder worden, kunnen met gebruik van een bepaalde drug weggenomen worden.

MENU HULP

Er is in dit spektakel een stukje hulp aanwezig, dat naar mijn mening het spel wat afzwakt. In dit menu vind je alle belangrijke onderdelen, die te maken hebben met het spel. Dit menu bestaat uit 3 hoofdonderdelen met daaronder enkele gebeurtenissen van het spel. Je zou het kunnen zien als enkele save-games. Je kunt naar believen in elk onderdeel binnenstappen, terwijl je er geen flauw idee van hebt wat je nu eigenlijk aan het doen bent. Er zit natuurlijk een voordeel aan, want je hoeft nu niet altijd helemaal opnieuw te beginnen, zodat je hele gesprekken eigenlijk over kunt slaan. Wel vraag ik me af wat voor antwoorden er eigenlijk gegeven zijn, die je nu dus in feite overslaat. Speel het spel vanaf het begin en je zult net als ik door "engelen" ontvangen worden. Dit houdt in dat je kapot bent, maar je hebt wel kennisgemaakt met de waarheid en deze waarheid zal je doen afgrijzen....

KONKLUSIE

Dit is een spel met weinig action. Je moet veel kijken en luisteren. De acteurs in dit spel hebben hun best gedaan om een stukje realiteit naar voren te brengen. De kwaliteit van de spelers is de ene keer naar tevredenheid en de andere keer wat amateuristisch. De grafische weergave is perfekt, terwijl het geluid af en toe bij een ingrijpen van Windows blijft hangen, totdat het desbetreffende gedeelte geladen is. Heel belangrijk zijn de instellingen van je autoexec.bat en config.sys om wachttijden te verminderen. Hier moet per systeem eigenlijk wat geëxperimenteerd worden; vooral met het EMM gebeuren. Voor mensen die van aktie houden, is dit nu net niet het spel om aan te schaffen. Ben je aan de andere kant wat passiever en geniet je van veel film met over het algemeen een goed stuk geluid, dan mag je Quantum Gate niet missen. Helaas is het prijskaartje aan de hoge kant, maar inmiddels is het spel al voor 4 tientjes minder gesignaleerd, dus kijk eerst even rond.

Henk Riemersma. Met dank aan Marco Manuel.

```
BEELD:               10
GELUID:               8
SPELKWALITEIT:   7
DOCUMENTATIE:     7
PRIJS:                7
```

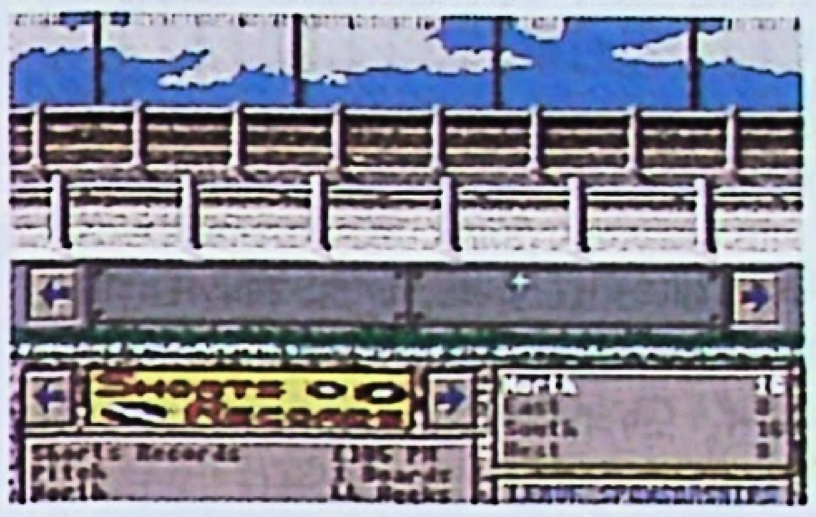
Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

PREMIER MANAGER 2

Softwarehuis: Gremlin.
Min. 80286, min. 640Kb., DOS 3.1 of hoger, VGA, harddisk.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, Roland, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 108,=
Ook uitgebracht voor Amiga.







In Engeland is de voetbalwereld -net als bij ons- in klassen ingedeeld. Jij bent de manager van een elftal uit de vierde klasse (Conference League) en je moet met alle mogelijkheden, die je hebt de eerste klasse zien te bereiken. Als je deze gewonnen hebt, kun je vervolgens meespelen in de Europa Cup. Wanneer je aan dit spel begint, ligt dit alles voorlopig nog ver weg, want om een echte topclub te krijgen zal er nog heel wat gedaan moeten worden.

Je kunt allereerst een goede trainer aanstellen en een scout, die voor je naar goede spelers gaat kijken. Daarnaast heb je vele, vele mogelijkheden om het stadion te verbeteren en/of uit te breiden. Je kunt bijvoorbeeld een groter scorebord kopen, een overkapping laten aanbrengen, voor extra staanplaatsen zorgen, luxere zitplaatsen aanschaffen enz. Alles kan bijna en heeft ook vrijwel altijd invloed op het aantal toeschouwers, dat komt kijken naar een wedstrijd. En als je veel toeschouwers weet te trekken, wordt de vraag naar het plaatsen van reclameborden weer groter. Als je alles goed doet, krijg je meer geld binnen dan je uitgeeft en zo heb je dan kapitaal over om betere spelers te kopen voor je elftal. Verder ben je ook degene die je elftal samenstelt en dit is een lastige klus. In wat voor formatie moet je spelen? Lange trappen naar voren of een definitief spel en wachten op een goed moment voor de counter attack. Je kunt b.v. voor een 5-3-2, een 3-4-3 of een sterke aanvallende formatie kiezen. Welke je kiest hangt af van verschillende factoren. Heb je een aantal mensen, dat goed kan 'passen' en 'schieten' en een rechtsbenige en een linksbenige spits, speel dan 3-5-2. Zo kunnen de mannen van het middenveld ook mee naar voren om afstandschoten op de niet zo sterke keeper van de tegenstander te lossen. Ook het soort spel dat je wilt spelen kun je kiezen, zoals tackle, hard passing, low, enz. De tactiek waarmee je speelt en die je kiest is misschien wel het belangrijkste. Laat je een puur defensief team opeens aanvallend gaan spelen, dan gaat het onverbiddelijk mis en word je ingemaakt. Iedere verandering in speelwijze heeft zijn invloed op het spel. Tijdens de wedstrijd, waar we overigens weinig van zien maar wel veel van horen, kun je wissels uitvoeren of van speelstijl veranderen. Als je tegenstander b.v. een sterker middenveld heeft, kun je een spits terug naar achteren halen of een verdediger naar voren zetten.

Het beeld is in VGA. Het beeld is op zich niet super, maar voor een spel als dit dik voldoende. Het geluid is in orde. In de stevige kartonnen doos van Premier Manager 2 vinden we een nogal ouderwetse draaischijf voor de codes en een informatieboekje van een bladzijde of 40. De handleiding is prima. In het gidsje wordt het spel uitstekend uitgelegd.

Na een paar uur spelen kreeg ik het spel helemaal door en het is echt te gek en vooral VERSLAVEND. Het voornemen van "nu nog 1 potje" kun je wel vergeten, want ik kan je vertellen dat je dan toch nog uren achter elkaar door gaat spelen. Alle mensen die van voetbal houden kan ik dit spel aanraden. Een flinke dosis verstand van het voetbalspel is echter wel noodzakelijk.

Iwan Luiten, met dank aan Rik.

```
BEELD:             7
GELUID:            7
SPELKWALITEIT:  8
DOCUMENTATIE:    8
RICHTPRIJS:       8
```

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

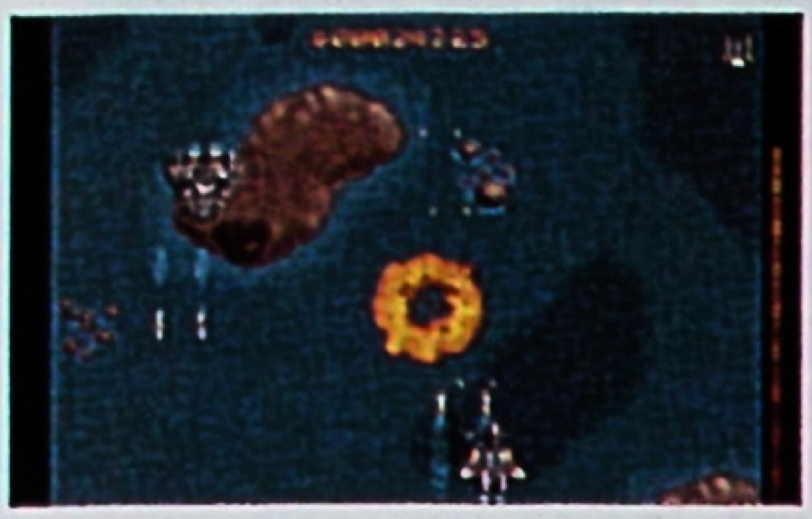
Hè, hè, dat lucht op!!

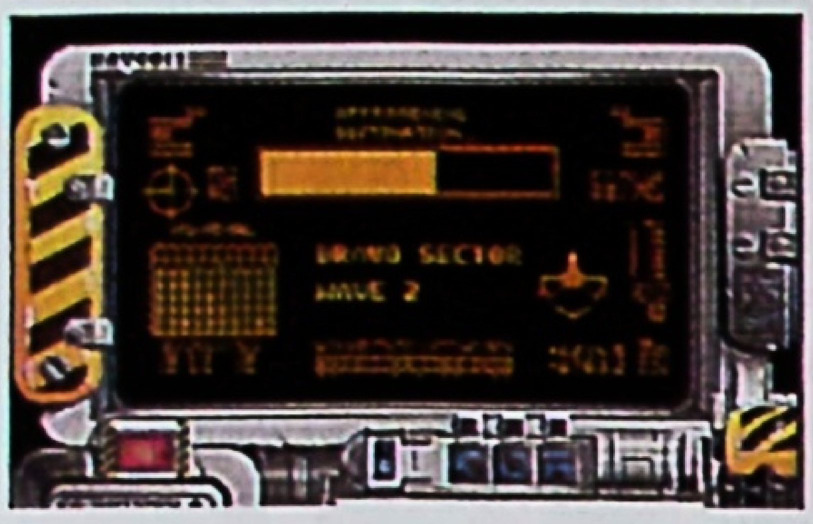
RAPTOR
CALL OF THE SHADOWS

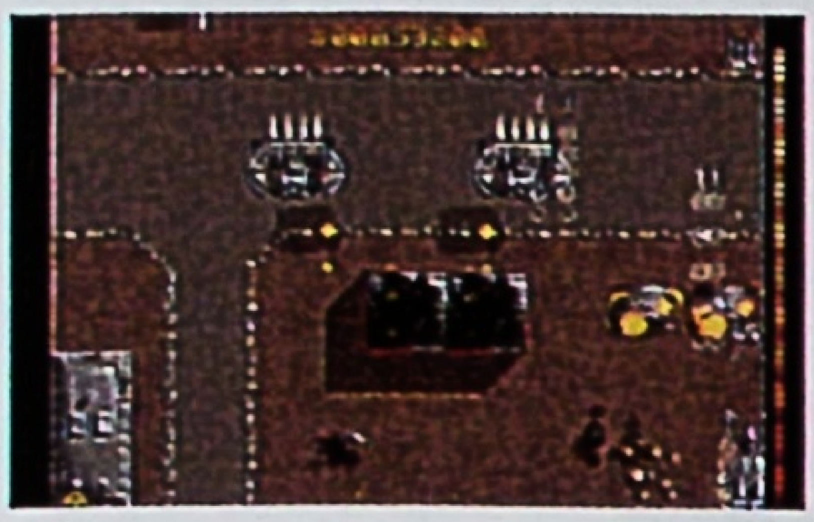
**Softwarehuis: Cygnus Studios.
Min. 80386, min. 2Mb., VGA, harddisk.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
Roland Sound Canvas, AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, MPV 401 General Midi, Waveblaster, Gravis Ultrasound.
Richtprijs: FL. 84,95**

Op de harddisk is 12Mb. ruimte nodig. Aanbevolen 4Mb. geheugen. Gravis PC Gamepad en Thrustmaster worden ondersteund.

Dat lucht echt op als je dit spel speelt om frustraties, desillusies, decepties of andere vormen van overspannen onderdelen los te weken. Afhankelijk van de geluidskaart kun je 1 t/m 8 kanalen voor geluidseffekten instellen, zodat meerdere effekten tegelijkertijd weergegeven kunnen worden, waarmee de mogelijkheden van de geluidskaarten optimaal worden benut. Daarbij krijg je nog pseudo-stereo als je een stereo geluidskaart gebruikt. Zonder geluidskaart mis je echter de sensatie van de knal en fungeert het spel niet echt goed als afreageersoftware (probeer die maar eens in de Van Dale te vinden!).







Wie ervaring heeft met vlieg/schietspellen op de MSX, Amiga of één van de 16-bits spelconsoles zal niet opkijken bij het zien van dit spel, maar voor wie de MS-DOS PC een aangeboren afwijking is en ondanks deze handicap hunkert naar een gewelddadig aktiespel waarbij je -al vliegend- dood en verderf kunt zaaien, ondersteund door gebulder uit de speakers, zal dit spel dé grote liefde worden.
In 'birds-eye-view' vlieg je over een landschap en heb je niets anders te doen dan vliegende tegenstanders, gebouwen, afweergeschut, tanks etc. etc. uit de weg te ruimen. Voor het op-



ruimen van de tegenstanders krijg je bonuspunten, extra wapens of tijdelijk een betere verdediging. Strategisch inzicht is niet nodig, snel reageren is echter noodzakelijk. Dit alles gebeurt met een zeer soepele scrolling, eenvoudige bediening en verdeeld over vele levels, die -beetje bij beetje- steeds moeilijker worden. Voor de verandering is de bediening met de muis eens een keertje ronduit goed, wat we bij dit soort spellen niet vaak tegenkomen. De beelden zijn uitstekend, de veroorzaakte ravages worden zeer goed weergegeven en alles wordt ondersteund door voortreffelijke geluidseffekten en wie dit wil kan ook nog muziek toevoegen. De geluidssterkte van muziek en effekten is regelbaar. Aan het eind van elke ronde moet je nog even de strijd aanbinden met een 'eindmonster' -bij dit spel een gigantisch vliegpaleis dat raketten en kanonnen heeft achter elk venster- en dan gaan we verder. Verder gaan betekent terug naar de basis, geld omzetten in wapens, verdediging en andere systemen en bij goed resultaat het SAVEn van de spelsituatie. Je kunt na elke ronde kiezen of je automatisch verder wilt gaan naar een volgend level of vrij kiezen voor een nieuwe of reeds volbrachte ronde.



Ik ben een fanatieke liefhebber van dit soort geweld. Niet zozeer om eindeloos te pogen een volgend level te halen (voor dit publiek is dit spel echter ook uitstekend geschikt!) maar meer om, als tussendoortje, even lekker een half uurtje te knallen (het shareware spel GALACTIX had ook zo'n aantrekkingskracht op mij en wie dit kent kan ik mededelen dat RAPTOR aanmerkelijk fraaier is). Het maakt bij dit spel ook weinig uit of je gevorderd bent of gewoon elke keer de makkelijkste rondes opnieuw opstart.
Zo eens per jaar krijg ik een spel in handen dat ik, na het recenseren, weer terug moet sturen naar de leverancier. Dit is weer zo'n moment dat ik het pakketje met bloedend hart met de Post terug moest sturen.

Knaller, althans voor MS-DOS, op andere systemen is dit heel gewoontjes. Met de beoordeling is hiermee rekening gehouden en je krijgt dus een pure DOS- waardering.

Alfred.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door HaSa Software Applications.

Hè, hè, dat is lekker.

HOT LINES

**Softwarehuis: Créalude.
Multimedia compatible PC met min. 4Mb., Windows 3.1, CD-ROM drive, SVGA.
Aantal spelers: 1.
Ondersteunt Multimedia compatible geluidskaarten.
Richtprijs: FL. 69,50**

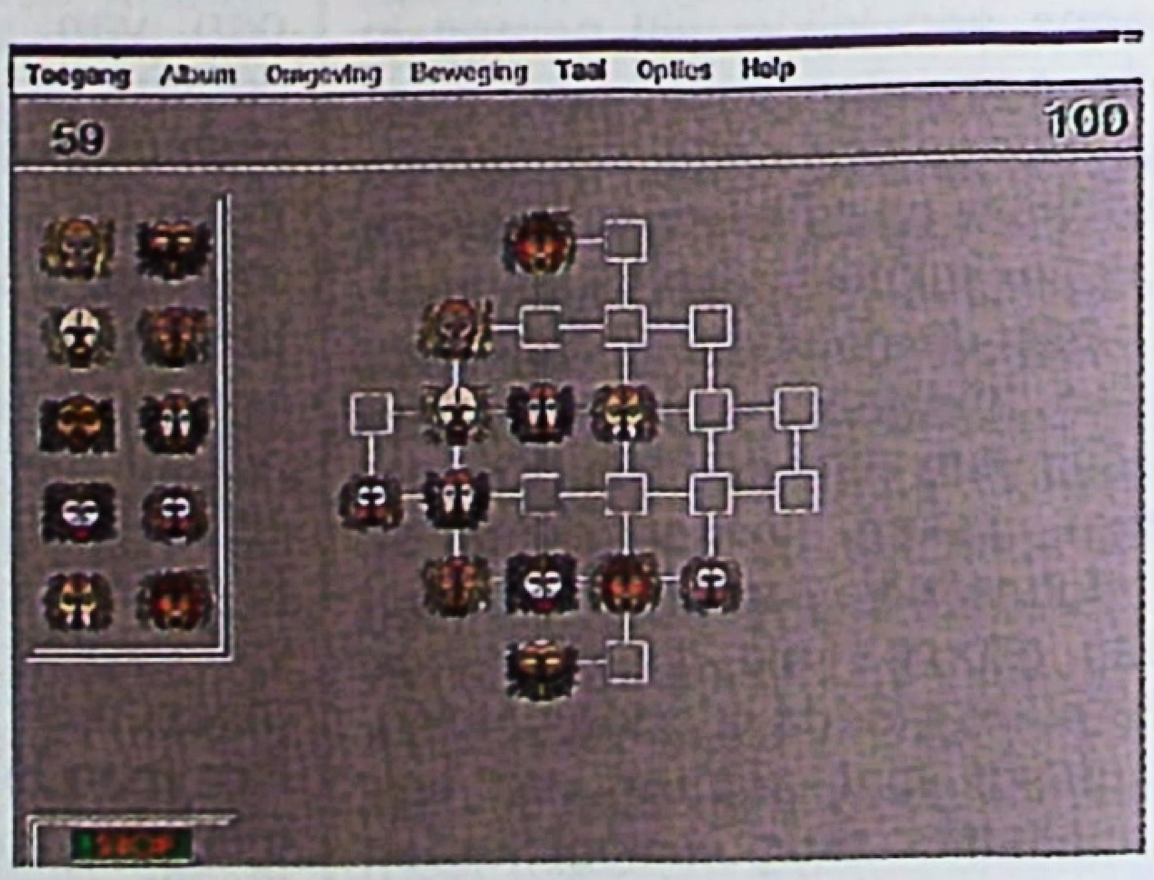
De gesproken teksten van de CD-ROM kunnen weergegeven worden in 7 talen, waaronder Nederlands.

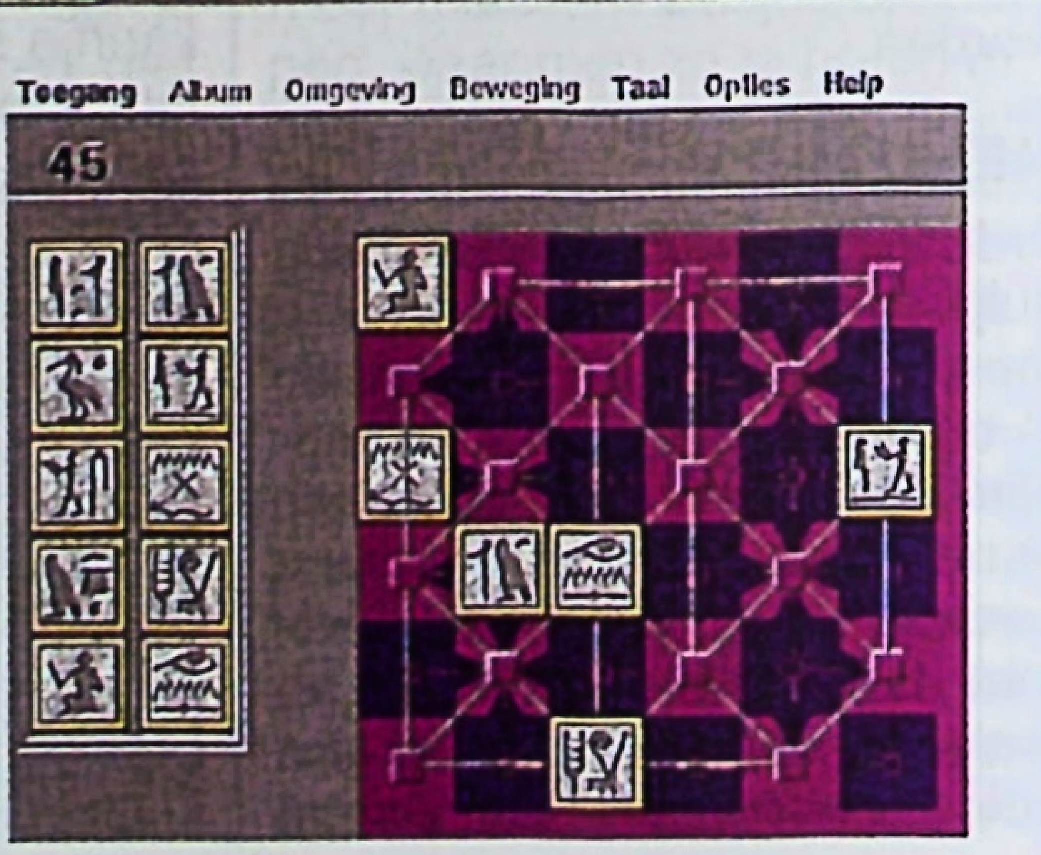
In tegenstelling tot RAPTOR is dit een rustgevend puzzeltje, dat onder Windows gedraaid kan worden, liefst in een resolutie van 640x480 al is het op een hogere resolutie ook nog goed speelbaar. Met leuke plaatjes en aardige geluidseffekten moet je afbeeldingen op een rijtje zetten, dusdanig, dat per rij, kolom of diagonaal geen 2 gelijke afbeeldingen voorkomen. Er is keuze uit 30 varianten, 15 achtergronden, 5 soorten animaties en 3 verschillende verplaatsingen. Muziek en gelkuidseffekten kunnen in- en uitgeschakeld worden.
Geen geweld, niks te knallen, maar gewoon lekker de hersens concentreren op leuke puzzeltjes in zeer vele varianten en diverse moeilijkheidsgraden dat voorafgegaan wordt door een titelbeeld met leuke animaties.
Dit is ook genieten, maar dan op een geheel andere manier. En kijk eens naar de prijs: ook leuk!

Ook Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Homesoft.





THE SETTLERS

Softwarehuis: Blue Byte.
Amiga 500 t/m 4000, min. 1Mb., Kickstart 1.2, 1.3, 2.0 of hoger, muis.
Aantal spelers: 1 of 2.
Richtprijs: FL. 99,=

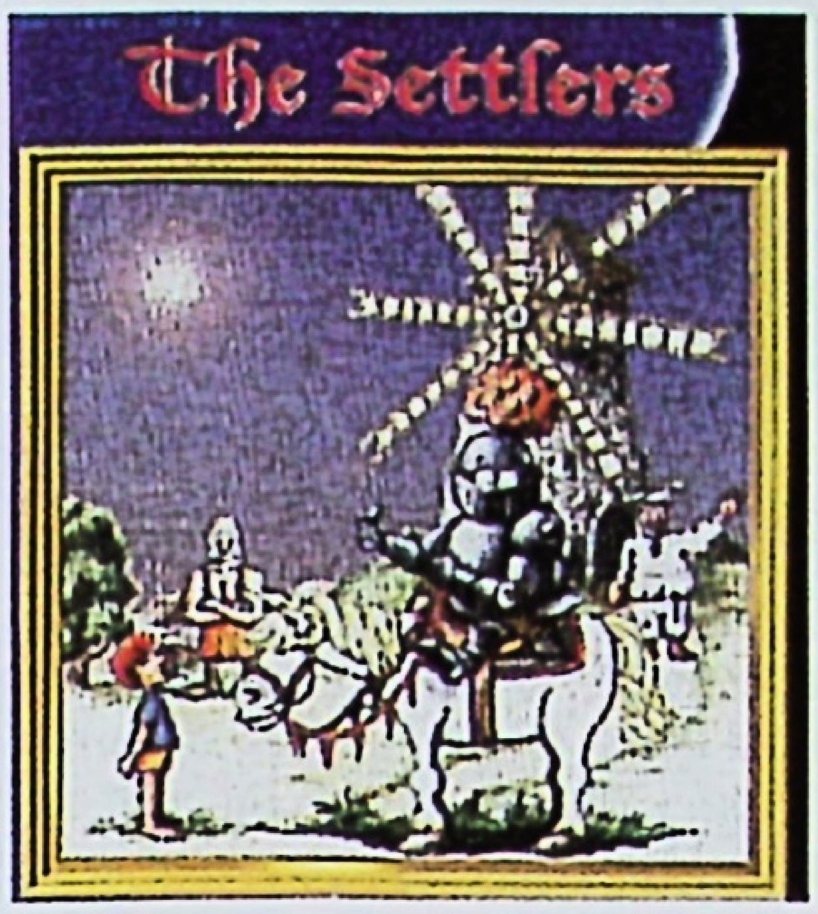
Bij 2 spelers zijn 2 muizen noodzakelijk. Het programma ondersteunt extra diskdrives en een harddisk.
Wordt ook uitgebracht voor MS-DOS PC



Het eerste wat opvalt bij de doos is de verpakking van de drie disks. Deze rammelen niet in het kartonnen omhulsel, maar zijn netjes verpakt in een op maat gesneden stuk karton, waar men de disk in gedrukt heeft. Een prima oplossing mag ik wel zeggen. Tja, het zijn soms van die kleine dingen, die het uitpakken zo aangenaam maken.
Als we even de documentatie achter op de doos onder handen nemen, komen we er achter dat we te maken krijgen met een soort Civilization in combinatie met SimCity. Maar buiten deze wetenschap om mogen we bij Settlers net even ietsje meer doen. Ook zijn we wat nauwer betrokken bij de vele zaken die we kunnen uitvoeren. Ik neem aan dat je al door hebt dat we gaan bouwen. Maar deze keer bevinden we ons in een geheel ander tijdperk. We hebben nu te maken met kastelen en windmolens en verschrikkelijk veel dankbare handwerkers om dit te realiseren. Men zegt ons dat we: bomen kappen, werken in mijnen, wapens produceren tegen gemakzuchtige plunderaars, gereedschappen ontwikkelen en ons verdedigen tegen eventuele aanvallende buren.
Afhankelijk van je systeem kunnen we gebruik maken van 64.000 kleine werkers met 20 verschillende beroepen in 30 missies. En dat is dacht ik niet gering.

INTRO

Hiervoor neemt meestal iedereen wel even de tijd, want een intro vertelt toch meestal het één en ander over het gebeuren, dat ons staat te wachten. Wij hebben ervan genoten en willen hierbij gelijk mededelen

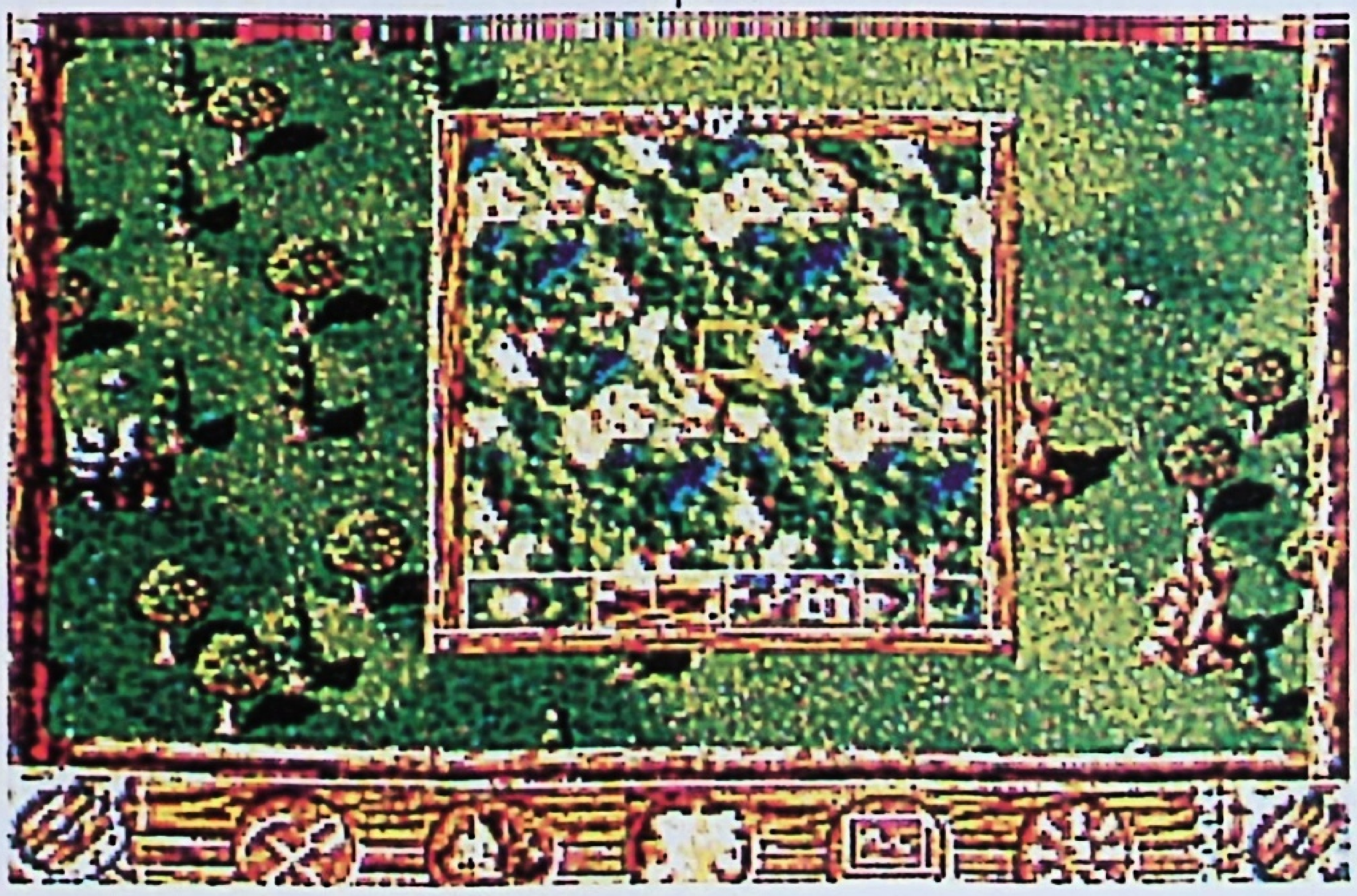


dat er veel zorg besteed is aan deze demo. Alles leeft, beweegt of doet iets leuks. Vandaar dat we dus mogen zeggen dat we een humoristisch zaakje in ons handen hebben, wat tijdens het spelen naar voren gebracht wordt in verbazing en een gulle lach.

SETTLERS

De doelstelling van het spel is om een stad te bouwen, waarbij goed nagedacht is over de bescherming van je stad. Tevens is het belangrijk na te denken over de controle van je vijandelijke buren. We beginnen het spel met het plaatsen van een riant kasteel, vanwaar we enkele wegen gaan aanleggen om daaromheen wat gebouwen te plaatsen. De plaatsing van het kasteel en je eventuele uitbreidingen is van groot belang. We hebben ongeveer 24 soorten gebouwen ter beschikking, die we rondom het kasteel kunnen plaatsen. Om er even enkele te noemen: windmolen, bakkerij, diverse soorten mijnen, slagerij, boerderij, vishandel, uitkijktoren, zagerij etc.
Natuurlijk hebben we bij het vestigen van deze oude ambachten ook de desbetreffende beroepsmensen nodig. Ook hier hebben we er 25 stuks van ter beschikking. Deze beroepen kunnen we dus verdelen over de gebouwen, die daarmee te maken hebben en tevens kunnen we deze mensen voorzien van gereedschappen of opdracht geven diverse voedselsoorten te maken of te bakken.

Maar alvorens we zover zijn, is het wel even de moeite waard om onze harde werkers in actie te zien. We beginnen het spel na de controle-check en kunnen naar wens nu een demo passief gaan bekijken of aan het werk slaan met 1 of 2 spelers. Natuurlijk gaan we aan het werk en plaatsen op een vlak stuk land met waaiende bomen en enkele rotsen ons kasteel. Dit kasteel kan niet zomaar even ergens neergesmakt worden; je moet vooral denken aan de strategische aspecten. Dit krijg je pas door als je zo'n beetje je dorp in vlammen op ziet gaan. Natuurlijk is het dan al te laat, maar je leert ervan. De goed geslaagde handleiding vertelt ons ook duidelijk wat we precies moeten doen om te kunnen slagen in onze nieuwe nederzetting. Je moet n.l niet vergeten dat er om je heen nog 2 groeperingen bezig zijn om een vesting te bouwen.
Oké, waarmee moeten we rekening houden? Ten eerste met de bevolking. Er is een soort formule die je terug kunt vinden in de handleiding. Verder is het belangrijk om -na het plaatsen van het kasteel- je bedrijf vooral te voorzien van ridders. Om het moreel van de vechters hoog te houden, moeten we denken aan eventuele financiële bijdragen. Tevens kunnen we onze ridders niet met houten latjes oorlog laten voeren, dus hebben we ijzererts en kolen nodig. Deze ruwe mineralen worden weer gevonden in de mijnen. De hardwerkende jongens in de mijnen moeten ook verzorgd worden en hun produktie moet eveneens verwerkt worden. De voedselproduktie mogen we ontvangen van de boeren en de buitenlui, maar deze hebben daarvoor weer gereedschappen nodig. Deze gereedschappen worden door een spierbal gemaakt met een open haard, maar die leeft ook niet van de lucht en de liefde. Trouwens, van dat laatste ben ik nog niet zo zeker, want er lopen wat gastjes rond zeg. Dan hebben we nog constructiemateriaal en werkers nodig om dit in elkaar te zetten.
Zoals je leest hebben we dus nogal wat nodig, maar tevens hebben we een idee van wat we waar moeten plaatsen. Al deze mogelijkheden zijn voor je aanwezig. Het zijn er veel en dat maakt Settlers bijzonder aantrekkelijk.



SPEL en GRAPHICS

Kort gezegd: PRIMA. Beleef het even mee tijdens mijn observatie.
Het kasteel is vlot gebouwd. Daarna spreiden we wat wegen uit en planten wat gebouwen neer. Opeens is het druk op je scherm, want er komen uit het kasteel mensen hobbelen met complete pakketten hout om jouw opdracht uit te voeren. Mannetjes sjouwen met planken. Een ander staat te wijzen en te commanderen. Er ontstaat een raamwerk van het gebouw. Niet veel later staat je wens op een groene vlakte, in de buurt van het kasteel waar de bomen nog steeds waaien. Het spel is onuitputtelijk in zijn mogelijkheden en de graphics zijn waarlijk uitstekend. Er zit verschrikkelijk veel in dit spel, wat eigenlijk alleen maar door veel oefenen tenslotte resulteert in overwinning. Jawel, vechten moet je ook nog. Geen water in de buurt? Dan heb je een slechte lokatie genomen.

KONKLUSIE

Een prima spel met heerlijke beelden. Het geluid is tijdens het bouwen wat aan de magere kant, maar daar dit zo snel gaat mag men hier geen puntjes verliezen. De animatie is enorm goed en zal menig gebruiker doen vergeten waar hij nu eigenlijk mee bezig was. Het kijken naar de werkers is plezierig en zelfs humoristisch. Het spel biedt veel meer dan wij kunnen omschrijven, als je maar rekening houdt met de formule. Dit spel verschijnt gelukkig ook voor de PC gebruikers (386/486). Mag ik nog even herhalen? Mooie graphics, veel animatie, goed geluid en strategisch een uitdaging.

Henk Riemersma.

BEELD:	10
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

DAEMONSGATE

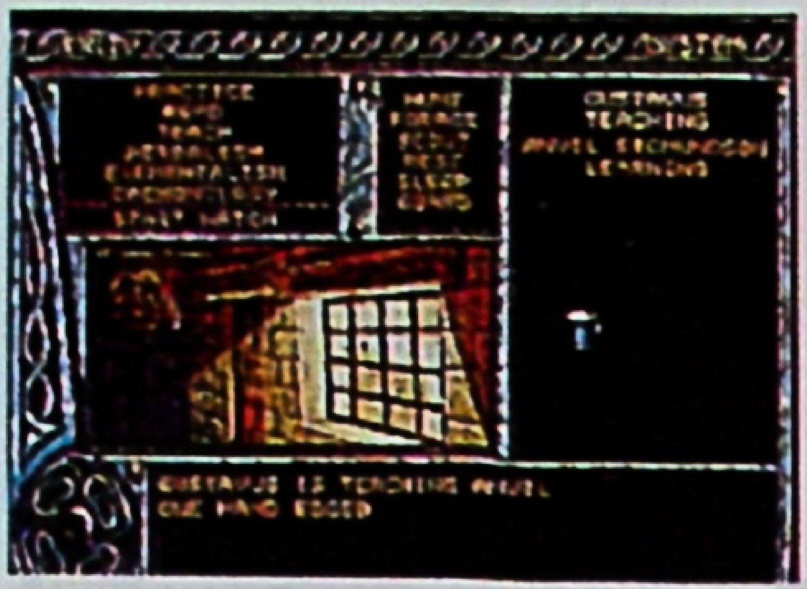
VOL.1: DOROVAN'S KEY

Softwarehuis: Gametek.
IBM PC & compatibles, min. 640Kb., DOS 2.1+, VGA.
Joystick/muis.
Aantal spelers: 1
Adlib, Soundblaster, Roland.
Richtprijzen: DISK: FL. 89,=, CD-ROM: FL. 129,=



Het land Nestor kampt met een invasie van een horde demonen en er is maar één man, die redding kan brengen: Gustavus, kapitein van de "Imperial Tormishan Guard". Dit is in het kort het gegeven van dit RPG (Role Playing Game), waaruit je kunt opmaken dat het zelf aanmaken van een character er al niet bij is.
Na het openmaken van de forse kartonnen doos kom je onder meer een landkaart van Nestor en een stadskaart van Tormis (de stad waar dit RPG begint) tegen en dat duidt erop, dat een automapping ook al niet tot de mogelijkheden behoort. Buiten de disks of de CD-ROM vinden we in het pakket de handleiding, die na enkele malen doorlezen geleidelijk aan wat duidelijker wordt en een videoband met een nogal wazig introverhaal.

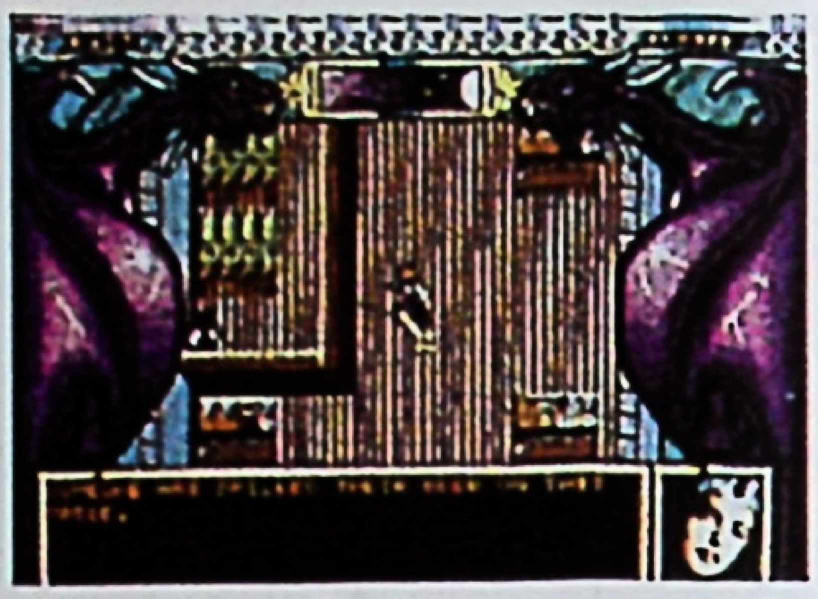
De stad Tormis wordt ons getoond in "bird's eye view", waarbij de vogel het kopje iets scheef houdt, zodat we schuin van bovenaf op de straten en de huizen neerkijken. Gustavus en de groep (die samengesteld moet worden uit bewoners van Tormis) worden voorgesteld als een koddig rondstappend poppetje. Als je een gebouw binnengaat wordt het interieur getoond, zoals dat bijvoorbeeld ook bij de Ultima's het geval is. Het praten met andere figuren gebeurt door het aktiveren van pull-down menu's en het aanklikken van sleutelwoorden, een systeem dat nogal ouderwets aandoet. De portretten van Gustavus en zijn medewerkers daarentegen zijn weer gedigitaliseerde foto-'s, wat typerend is voor DAEMONSGATE: het hele spel is een samenraapsel van moderne en ouderwetse technieken.
Zolang je in de stad bent, is DAEMONSGATE best speelbaar. Er zijn winkels en marktkramen om spullen te (ver)kopen, in de diverse herbergen kun je de groep laten uitrusten of trainen en je moet werken aan je eerste opdracht. Voor wie het niet helemaal duidelijk is hoe dit in zijn werk moet gaan, wordt dit in de handleiding uitvoerig beschreven. Verder moet je het zelf uitzoeken.
Na het verlaten van de stad verandert het aanzicht: je kijkt recht van bovenaf op het landschap neer en de groep wordt voorgesteld door een schild. Eventuele vijanden zijn ook



schilden, die over de kaart schuiven. Sommigen vergelijken deze graphics met die van "Red Crystal", maar dit ziet er toch iets beter uit.

HET VECHTEN

Dit is absoluut een ramp. Ik ben in elk geval de laatste jaren geen spel tegengekomen, dat zo'n belabberde "vechtinterface" heeft. Hier zijn echt alle registers opengetrokken om je spelplezier totaal te verpesten. In de steden verandert het beeldscherm in een soort ruitjespapier, waarop je eigen groep als houterige "Donald Duckjes" rondloopt in blauwe jasjes, terwijl de vijanden rode jasjes aanhebben. De groepen staan een eind van elkaar en nadat je elk groepslid een bepaald commando hebt gegeven, moet het zootje het gevecht aangaan. En dat duurt lang..........
Zelfs op een snelle 486DX is er nauwelijks beweging in de poppetjes te krijgen en als men dan eindelijk aan het meppen gaat, wordt het zo'n onoverzichtelijke bende, dat je totaal niet meer kunt zien wie nu wat aan het doen is.
Per gevecht moet je minstens een kwartier uittrekken, omdat het programma er verschrikkelijk veel moeite mee heeft alle berekeningen te verwerken en



dat was mij de voornaamste reden om het spelen van DAEMONSGATE te beïndigen.

KONKLUSIE

Gezien het prijsverschil tussen de diskette- en de CD-ROM versies raad ik iedereen aan, die het na deze beschrijving toch wil proberen, de diskversie te kopen. Het enige dat de CD-ROM te bieden heeft is dat het installeren wat sneller gaat en dat er "CD-ROM muziek" toegevoegd is. Deze muziek bestaat uit klassiekerige deuntjes, die zeer snel vervelen en net zo saai zijn als die van de diskversie.
In één van de pull-down menu-'s is een optie "Sound FX" opgenomen, waarmee je naar wij aannemen geluidseffekten zou moeten kunnen regelen, maar in beide versies hebben we nog geen plofje kunnen horen.
Alles bij elkaar genomen is DAEMONSGATE een rommelig geheel, waarvan het enige voordeel zou kunnen zijn, dat je er heel lang mee bezig bent.

Jocelyn.

BEELD:	7
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	5
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	5

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

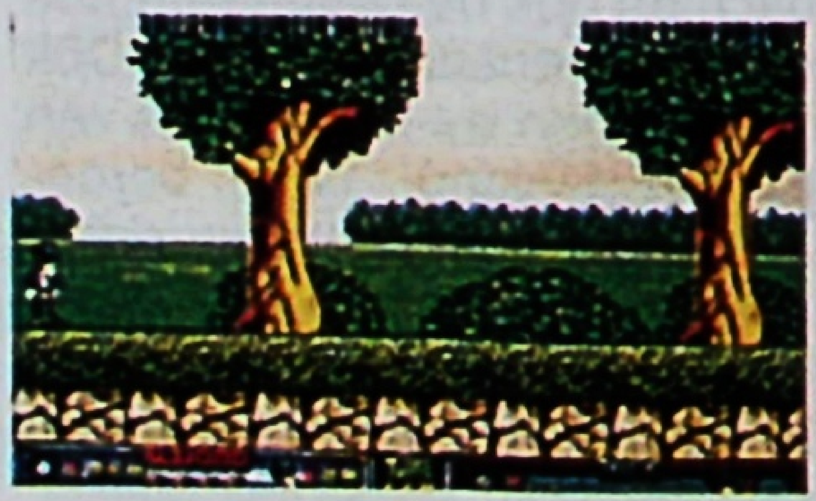
BLUES BROTHERS Jukebox Adventure

Softwarehuis: Titus.
PC & compatibles, min. 512Kb., VGA.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5".
PC-speaker, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 89,50
Ook uitgebracht voor Amiga met min. 1Mb.

Dit spel is voorzien van een klassieke beveiliging: de originele diskette moet in de diskdrive te vinden zijn om het spel te kunnen spelen.

Dit spel zou met twee woorden te omschrijven zijn: Mario kloon. Er zijn echter nog wat kanttekeningen bij te plaatsen. Zo wordt gezegd dat het spel speelbaar is op een XT, maar zelfs op een 386/40Mhz. blinkt het spel -in de FAST modeniet uit door snelheid en in de normal mode wordt het al erg traag.
Joystick besturing wordt aanbevolen, maar dan moet het wel werken. Er is geen calibratie en Jake en Elwood bleven bij ons weigeren naar rechts te lopen.
De muziek bestaat uit gesampelde Blues Brother remixes (hoe kan het ook anders). De kwaliteit hiervan is echter matig of men moet die authentieke krakende mono-jukebox sound van weleer hebben willen nabootsen; in dat geval is de muziek perfect.

De speler kan kiezen voor één of twee spelers. Kiest men voor Jake of Elwood, dan is het spel een doorsnee platformgame, met de gebruikelijke bonussen, enge beesten en de spring-, loop- en kruipakties (gelukkig zijn de poppetjes ook



in de lucht te besturen, wat de speelbaarheid verhoogt). Met twee spelers wordt het spel wat ongebruikelijker, al is er ten opzichte van het eerste Blues Brother spel niet veel veranderd. Nog steeds twee poppetjes in één scherm, zodat men genoodzaakt is bij elkaar in de buurt te blijven.
Minpunten zijn: de tegenstanders gaan niet dood als je op hun hoofd springt, het spel vertraagt duidelijk wanneer er meer gebeurt op het scherm en als je af bent moet je weer bij het begin van een leven beginnen. Wel krijgt je een code als je een level hebt gehaald.



Konklusie: een aardig spel voor tussendoor, maar het haalt het niet bij Trolls (of de opvolger van Trolls, genaamd Oscar).

Stijn en Martijn.

BEELD:	7
GELUID:	5
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

RAVENLOFT - Strahd's Possession

Softwarehuis: S.S.I.
Min. 80386DX/33, 4 Mb. RAM, VGA, MS-DOS 5.0+, DR-DOS 6.0, Harddisk min. 13Mb. voor normale installatie, Double-speed CD-ROM drive, MSC-DEX 2.1+, Microsoft compatible muis met mouse driver 8.0 of hoger.
Geluidskaarten: Aria, Soundscape, GW32/SW32, Soundman Wave-OPL4, Soundblaster of 100% compatible, Wave Blaster, Sound Canvas, PC Speaker.
Richtprijs: FL. 129,=
Ook uitgebracht op 3.5"HD.



OUDE WIJN IN NIEUWE ZAKKEN

Soms heb ik wel eens heimwee naar de "oude" S.S.I. titels, zoals CHAMPIONS OF KRYNN, POOLS OF DARKNESS en DARK QUEEN OF KRYNN, waarmee dit softwarehuis eind 1992 afscheid nam van de tot dan toe gebruikte spelinterface. Qua graphics en geluid kunnen ze niet meer tippen aan de tegenwoordige RPG's, maar de spelkwaliteit staat nog altijd buiten kijf.
Met dit RAVENLOFT is S.S.I. erin geslaagd de oude sfeer terug te halen en krijg je een modern Role Playing Game in handen, dat door mij in één (wekenlange) adem is uitgespeeld.

De handleiding, het z.g. "Rule Book" ziet er vertrouwd uit. Spelers van de hierboven genoemde titels zullen er nauwelijks in hoeven kijken, maar ook voor de beginnende RPG-ers zijn er geen problemen te verwachten.
Zelf kun je twee characters aanmaken, waarbij je kunt kiezen uit human, half- elf, dwarf, gnome, halfling en elf, waarbij voor het laatste ras als vanouds geldt: "dood=dood" ("raise dead" spell niet te gebruiken). De basisberoepen zijn fighter, ranger, paladin, mage, cleric en thief of combinaties hiervan. De groep kan in totaal uit 4 personen bestaan, waarbij de resterende twee kunnen worden gerecruteerd uit diverse NPC's (Non Playing Characters) die je her en der tegenkomt.

Het uitrusten van de groepsleden met wapens, kleding e.d. gebeurt in een apart menu, dat opgeroepen wordt door op het portret van de betreffende persoon te klikken. Daaronder zit nog zo'n menu met de statistieken per groepslid.

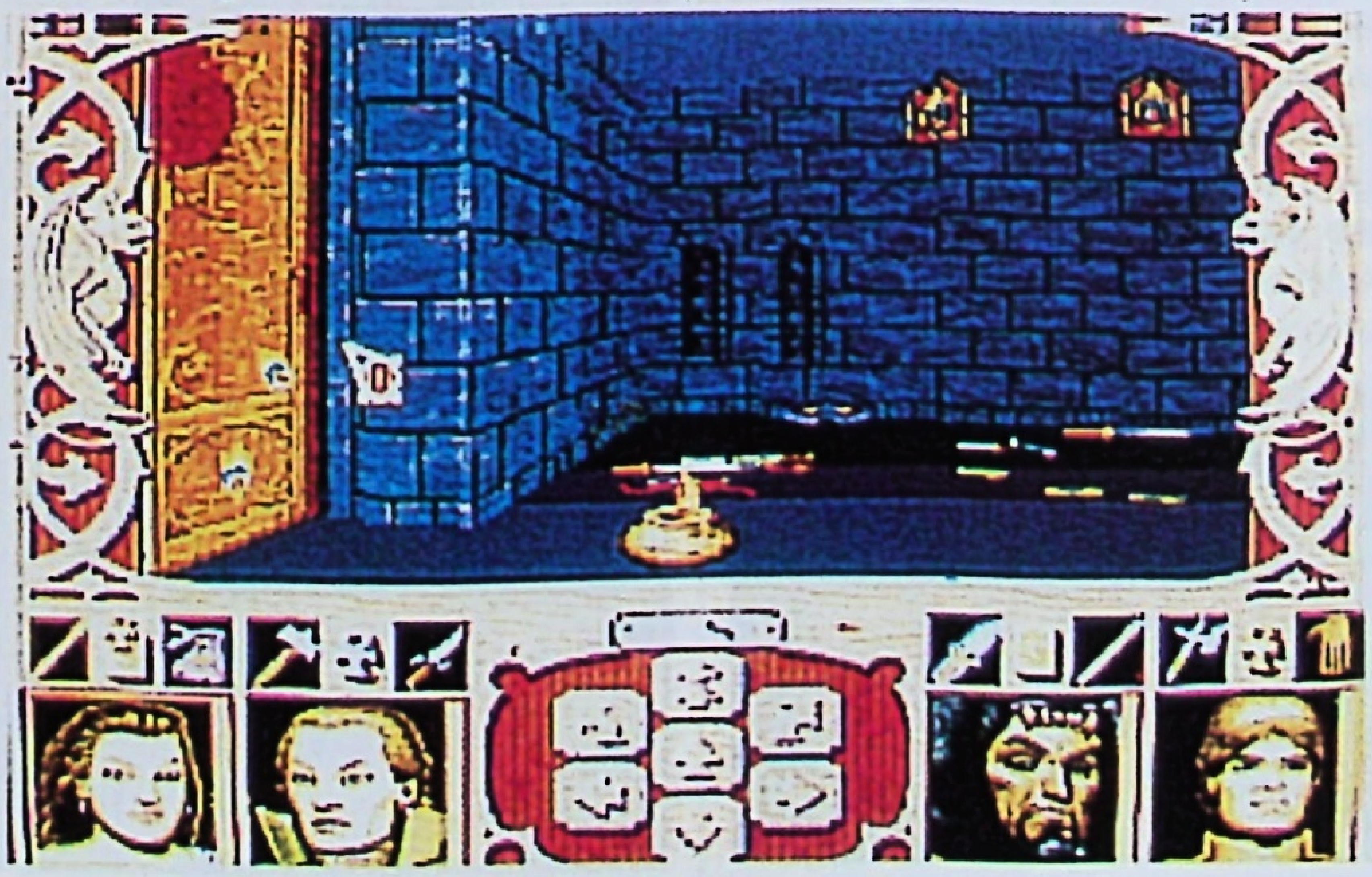
Je party moet het opnemen tegen Graaf Strahd, die een treffende gelijkenis vertoont met ene Dracula en zich ook zo gedraagt. Hij is de landheer van Barovia, waar je via een teleport terechtkomt, na van je meester de opdracht te hebben gekregen een kostbaar amulet terug te veroveren op Strahd. Eer je de oppervampier hebt gevonden in zijn kasteel Ravenloft, moeten er in de buurt van de stad nog behoorlijk wat andere lokaties onderzocht worden. Hier lopen "gewone" bandieten rond, die het op je gemunt hebben, maar ook minder gewone tegenstanders, zoals weerwolven, vampieren, geesten, skeletten en meer van dat ondode gespuis.

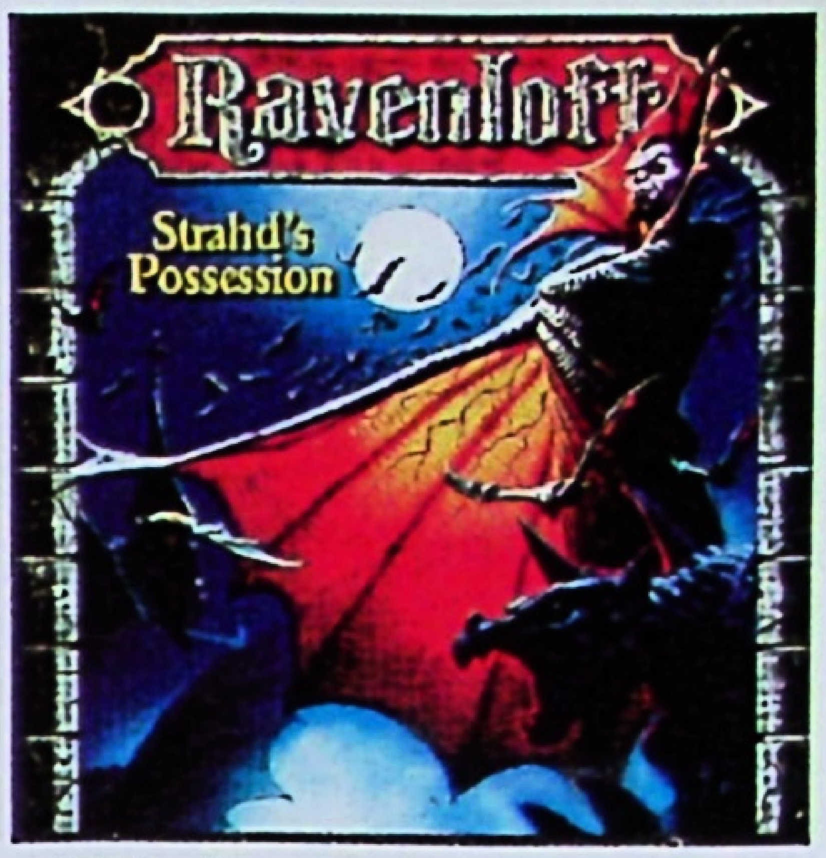
Barovia is de enige stad in het spel, maar deze is wel zeer gedetailleerd uitgewerkt, net als alle andere gebieden, dungeons en gebouwen binnen RAVENLOFT. Er wordt gespeeld in 3-D "first person view", d.w.z. dat je vanuit de ogen van je groep kijkt en dat kan zowel in een draaiende beweging als met "step movement" (in één keer van bijv. noord naar west stappen. Dat kan handig zijn tijdens gevechten, want vijanden komen van alle kanten op je af en hebben ook nog de onhebbelijke gewoonte om tijdens het vechten om je heen te draaien).
Als je computer niet al te snel is, kun je via het optie-menu delen van het scherm afzonderlijk instellen op detail: lucht/plafond, grond/vloeren enz.
Opmerkelijk is ook de "automapping" van Ravenloft: zelfs het interieur van de huizen van Barovia en bijvoorbeeld de graftombes op het kerkhof wordt in kaart gebracht. Het maken van eigen aantekeningen is tegenwoordig wel een vereiste, dus ook die mogelijkheid is aanwezig. Gelukkig heeft men de S.S.I. traditie in ere gehouden, dat geheime doorgangen ook werkelijk geheim blijven, totdat je er zelf doorheen gelopen bent. Dan pas worden ze op de kaart met een aparte kleur aangegeven.

Ondanks de "automapping" blijft het een hele klus om de dungeons heelhuids door te komen. Het stikt er van de verborgen knopjes, draaiplateaus, teleports, vuurballen en bliksemschichten in de muren en andere geintjes om je lekker bezig te houden. Voor velen zal het een opluchting zijn, dat er geen raadsels in het spel voorkomen; tenminste niet van dien aard dat je bijvoorbeeld een bepaald woord moet invoeren om een deur open te krijgen.

BEELD EN GELUID

Mits je van het genre houdt (het is bedoeld als "horror-adventure") is RAVENLOFT grafisch één van de mooiste RPG's, dat ik de laatste tijd heb gezien. Alles is even fraai getekend (gebouwen, tegenstanders, dungeons) en zelfs op een wat langzame computer als de mijne (386/33DX) is de scrolling zeer acceptabel. Het intro en de animatiefilmpjes tussendoor (alleen CD-ROM versie) zijn wel wat traag en schokkerig.
Ook het geluid stemt tot tevredenheid. Muziek en geluidseffekten zijn afzonderlijk in te stellen, maar over het algemeen is de muziek zo afwisselend, dat deze niet gaat vervelen. De geluidseffekten zijn formidabel, vooral bij het gebruik van spreuken als fireball, lightning, magic missile, waarbij de visuele effekten ook zeer indrukwekkend zijn.
De CD-ROM versie is voorzien van spraak bij bijvoorbeeld gesprekken met andere figuren, maar komt -zoals in de handleiding vermeld- alleen tot zijn recht met een originele Soundblaster kaart. Bij het gebruik van emulatiekaarten, zoals mijn Sound Galaxy, kan het voorkomen dat een deel van de spraak wegvalt en dat was bij mij helaas het geval. Gelukkig staan de teksten ook voluit op het beeldscherm, dus van het verhaal hoef je niets te missen.





KONKLUSIE

RAVENLOFT is een must voor alle liefhebbers van RPG's, zowel beginners als gevorderden. Mensen die enthousiast waren over LANDS OF LORE, zullen RAVENLOFT zeker kunnen waarderen, al zullen ze er iets meer moeite mee hebben. Binnen het spel heb je een zekere bewegingsvrijheid, maar het is raadzaam je toch zoveel mogelijk aan de aanwijzingen binnen het verhaal te houden. Zo kom je bijvoorbeeld in de stad Barovia in één van de huizen een "Ghost Jeweler" tegen, die je de opdracht geeft een voorwerp uit het kerkhof te halen. Zolang je de sleutel naar dit kerkhof niet hebt, kun je dit huis beter nog niet binnengaan, want dat kost je een groepslid.
Voor dit soort situaties is het gunstig, dat er veel SAVE-files aanwezig zijn; eerst uitproberen en dan eventueel een eerdere spelsituatie terughalen.
GAAF, WREED en HEFTIG tegelijk.

Jocelyn.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

GREAT NAVAL BATTLES 2

**Softwarehuis: SSI.
Min. 80386/33, min. 4Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk.
Keyboard/muis.
Diskettes: 3.5"HD.
Aantal spelers: 1.
Adlib, Soundblaster, Roland, Orchid, Soundscape.
Richtprijs: FL. 119,=**

Ook uitgebracht op CD-ROM. Het verschil tussen de CD-ROM versie en de disketteversie is gering. De CD-ROM biedt muziek als extraatje, maar het programma (13 Mb.) moet toch grotendeels op de harddisk worden gezet. Het recensie-exemplaar van de disketteversie kon overigens niet worden geïnstalleerd, vanwege bad sectors op de eerste diskette. (Onbegrijpelijk dat softwarehuizen tegenwoordig kennelijk afvaldiskettes gebruiken om dure programma's op te zetten. Een vreemde manier om het gebruik van CD-ROMS te stimuleren).



Er lijkt geen einde te komen aan de reeks simulaties, die strijd tussen de Verenigde Staten en Japan in de Stille Oceaan in de Tweede Wereldoorlog tot onderwerp te hebben. Pacific Strike, Carriers at War 1 en 2, Aces of the Pacific, Carrier Strike, Pacific War, Task Force en ga zo nog maar een tijdje door. En nu is er dan Great Naval Battles 2, waarbij wederom de aanvaringen tussen de keizerlijke Japanse marine en de Amerikaanse Jantjes centraal staan.
GNB 2 staat tussen Task Force (pure simulatie van Microprose) en Carrier Strike (strategie met Gary Grigsby) in. Een simulatiegedeelte voor schepen, waarbij het mogelijk is zelf de kleinste kanonnen te bedienen en een strategisch gedeelte, waarbij complete vloten over zeekaarten worden gedirigeerd. Net als bij de voorganger, Great Naval Battles 1, is het mogelijk om het vechten aan de computer over te laten en als admiraal alleen maar de grote lijnen uit te zetten. Het is maar wat je leuk vindt.
GNB 1 ging over de strijd in de Atlantische Oceaan tussen Engeland en Duitsland. GNB 2



lijkt veel op zijn voorganger, maar is op veel punten verbeterd. Het gebruik van SVGA maakt de plaatjes aanzienlijk mooier. Als achtergrond worden steeds historische oorlogsfoto's gebruikt, waarover de diverse vensters met overzichtelijke menu's worden heengelegd. De schepen zijn veel scherper getekend, zowel van binnen als van buiten. De besturing van het spel is comfortabeler en logischer geworden.

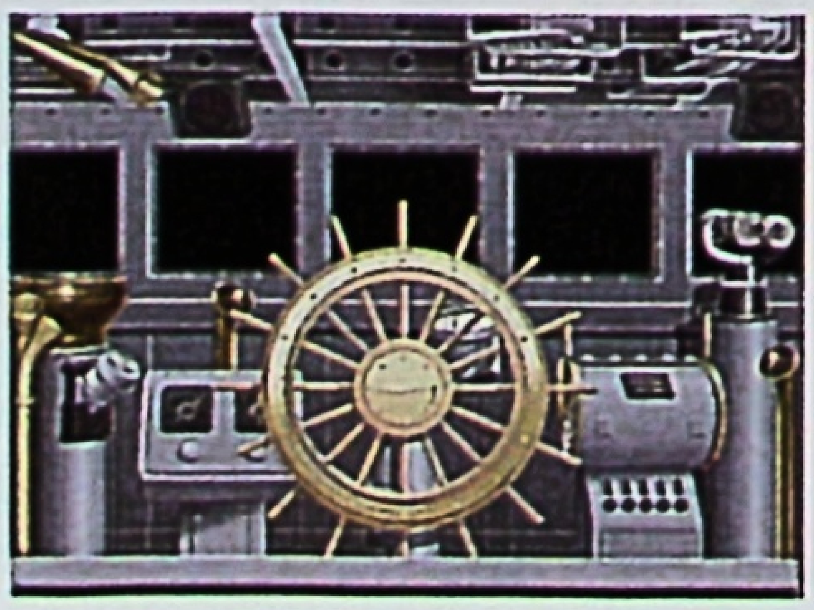
Guadalcanal

In GNB 2 staat de bittere strijd om Guadalcanal in 1942 en 1943 centraal. De strijd om dit onaanzienlijke eilandje, onderdeel van de Solomon archipel wordt in ieder geval door de Japanners beschouwd als het keerpunt in de oorlog met de VS. De Amerikanen zien de eerdere slag om het eiland Midway in juni 1942 als het keerpunt van de oorlog: bij die strijd gingen vier Japanse vliegdekschepen verloren. Dit maakte het voor de Japanners, die Indonesië en de Filippijnen hadden veroverd, noodzakelijk om een netwerk van vliegvelden op eilanden te hebben zodat de lucht- steun intact kon blijven. Als de Japanse admiraliteit Guadalcanal vast in handen kreeg, zou van daaruit de beslissende aanval op Australië kunnen worden ingezet. Er was de VS alles aan gelegen om dat te verhinderen. In augustus landden de Amerikaanse mariniers op het eiland en troffen er een verlaten Japanse vliegstrook aan. De mariniers



groeven zich in en werden vanaf dat moment geconfronteerd met een stroom van Japanse amfibische aanvallen. De zeeslagen die daaraan voorafgingen hadden een wisselend verloop. Aan beide kanten gingen veel schepen verloren. De strijd zou tot februari 1943 duren en ontwikkelde zich tot een ware uitputtingsslag. De Japanners leden enorme verliezen bij hun aanvallen op de ingegraven mariniers. Uiteindelijk moesten ze zich van Guadalcanal terugtrekken. De nederlaag kwam hard aan en maakte een eind aan de Japanse opmars.

Alle beslissende zeeslagen rond Guadalcanal kunnen worden nagespeeld, als Japan of als VS. De slag om Savo Island bijvoorbeeld, op 9 augustus 1942, waarbij de Japanners een verrassende nachtelijke aanval deden en vier Amerikaanse kruisers tot zinken brachten. Bij de slag om Santa Cruz in oktober troffen de Amerikaanse vliegdekschepen Hornet en Enterprise onder leiding van admiraal Halsey vier Japanse vliegdekschepen. Het resultaat was de ondergang van de Hornet. Twee zeeslagen nabij Guadalcanal in november liepen juist weer slecht af voor de Japanse marine. De speler kan proberen om het beter te doen als Halsey of de Japanse admiraal Nagumo.
Het is ook mogelijk om de complete campagne te spelen, waarbij de speler zelf formaties van schepen samenstelt en op pad stuurt. Er kan dan indirect



invloed worden uitgeoefend op het verloop van de strijd tussen de mariniers. De bevoorrading van de soldaten is voor beide partijen van levensbelang.
De Japanse marine heeft een lange arm en is gespecialiseerd in nachtelijke aanvallen. De Japanse 'Long Lance'-torpedo's, vaak afgevuurd door destroyers, zijn superieur door hun enorme bereik en explosieve kracht. Veel Amerikaanse schepen werden erdoor verrast zonder de vijand ooit gezien te hebben. De Japanse vliegtuigen kunnen verder vliegen dan de Amerikaanse. Dat maakt het interessant om als Japanse speler aanvallen van grote afstand uit te voeren. De Amerikaanse speler moest juist proberen om in daglicht dicht bij de vijand te komen.

Silent Service

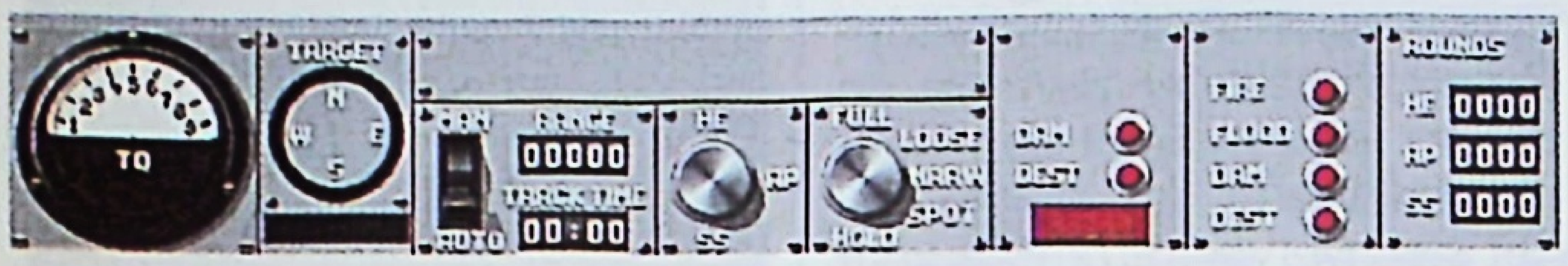
Bij het spelen van GNB 2 valt, evenals bij GNB 1, de verwantschap met de duikbootsimulatie Silent Service weer op. Het is vaak een kwestie van zoeken naar de vijand en hem als het even kan verrassen. Het gebruik van de kanonnen is het minst interessante aspect van het spel. Negentig procent van de schoten gaat mis en de granaten, die wel doel treffen, worden vaak nog door het pantser afgeketst. Dat maakt een strijd tussen bijvoorbeeld twee slagschepen een saaie en langdurige aangelegenheid. Veel aardiger is het gebruik van torpedo's door destroyers. Zo kan met enig geluk het Japanse superslagschip Yamato door een onbenullig torpedojagertje buiten gevecht worden gesteld. En verder geeft het gebruik van vliegdekschepen, die uiteindelijk superieur zijn aan slagschepen, het spel een extra dimensie.
De mogelijkheid om de actie in het spel te versnellen vermindert de saaiheid van bijvoorbeeld het zoeken naar de tegenstander. De moeilijkheidsgraad van GNB 2 is aanzienlijk verbeterd in vergelijking met GNB 1. De computer was in GNB 1 eigenlijk makkelijk te verslaan. IN GNB 2 speelt hij aanzienlijk slimmer en verder zijn er vier niveaus in te stellen. Op het hoogste niveau is winnen vrijwel onmogelijk.
De geluiden van GNB 2 zijn uitstekend: overtuigend dreunende kanonnen, metalig klinkende inslagen en bezorgde meldingen van marinepersoneel over bijvoorbeeld aansnellende torpedo's dragen bij tot de sfeer.
De gebruiksaanwijzing tenslot-

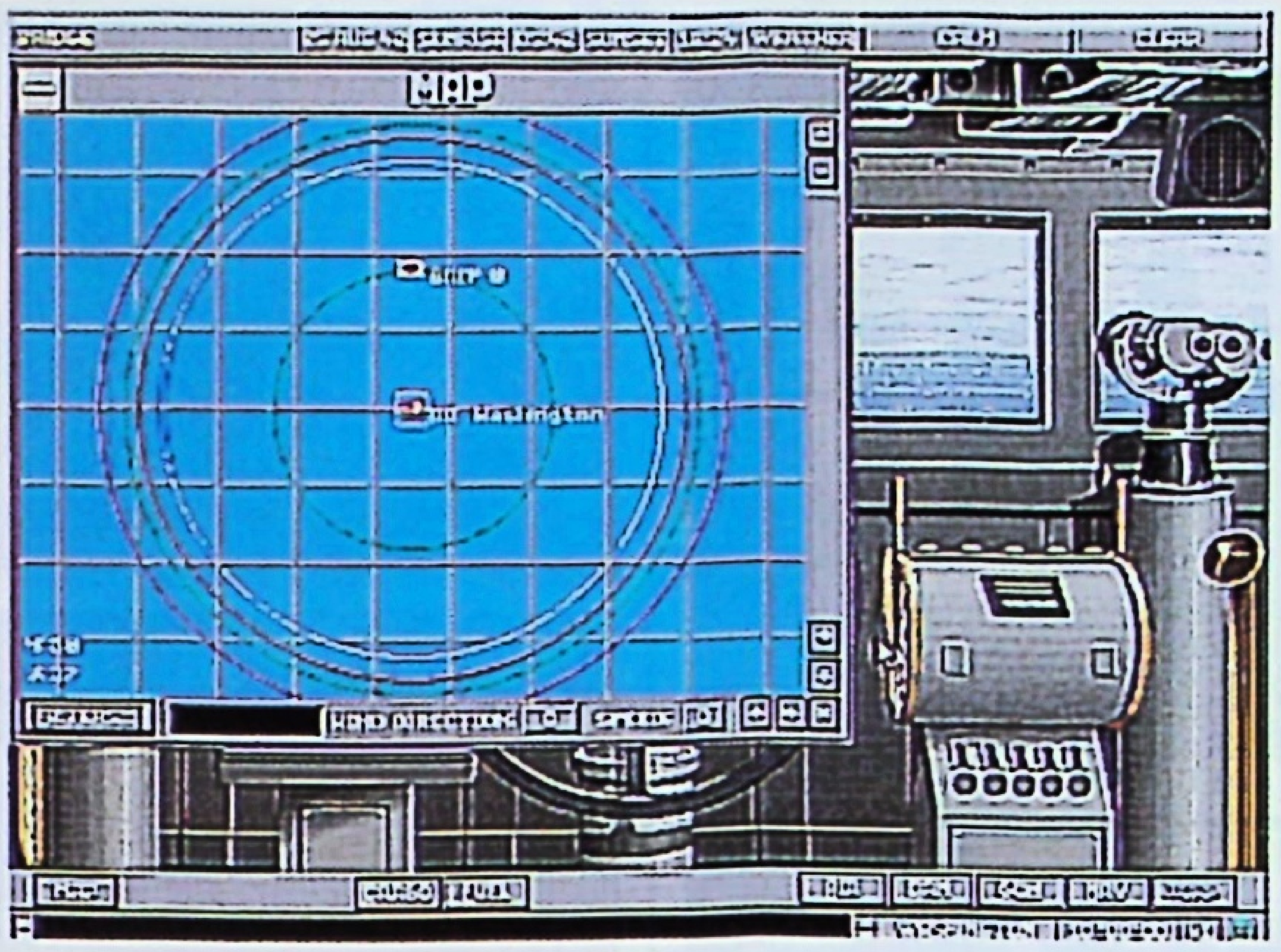
te is net zo goed als die van deel 1: een dik boekje met veel geschiedenis en informatie over alle schepen en vliegtuigen, die overigens ook als database al in het spel zelf zit.

Frank Buurman.

BEELD :	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.





WRATH OF THE GODS

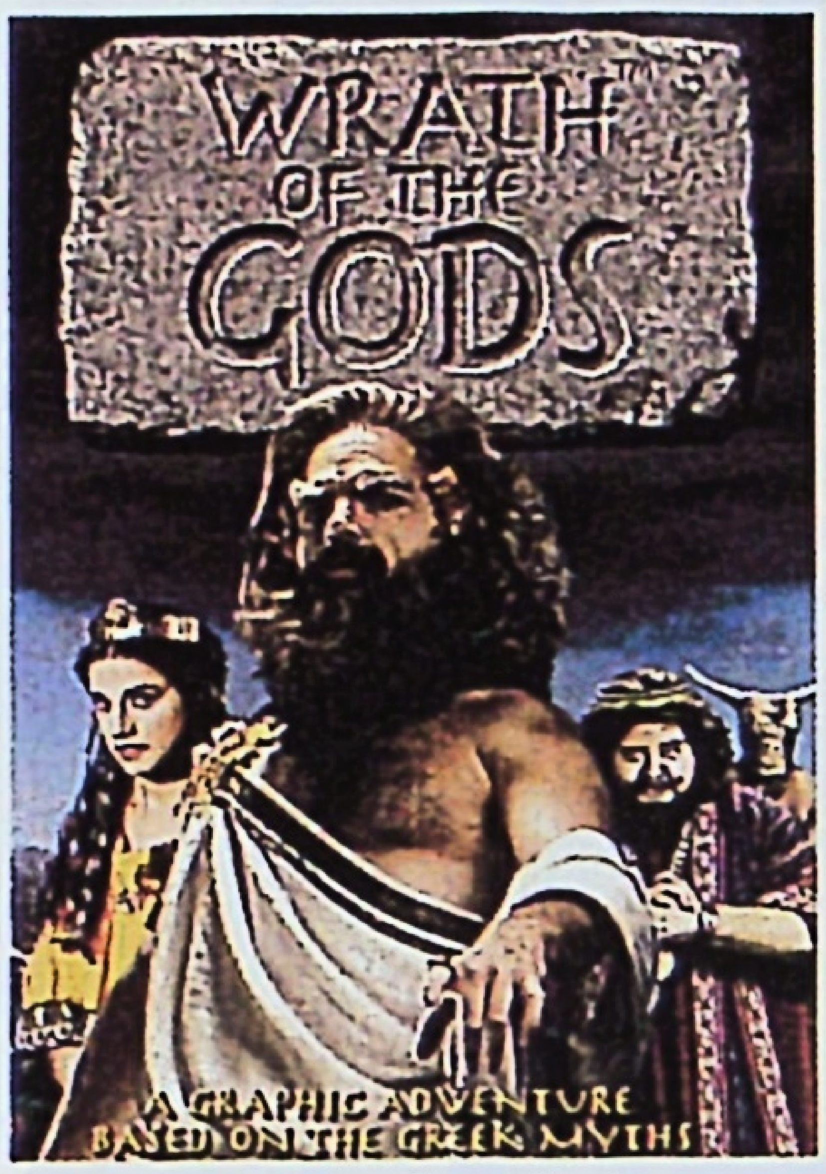
Softwarehuis: Luminaria.
Min. 80386/25MHz., min. 4Mb., VGA, SVGA, single-speed CD-ROM drive, Windows 3.1, Microsoft compatible muis.
Aanbevolen: 8Mb., double-speed CD-ROM drive.
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: FL. 139,=



Met de opgegeven minimum configuratie loopt dit spel vrij traag. Het kan bij het spelen onder Windows nog wel eens helpen om de Screen Saver en andere achtergrondprogramma's (zoals printer) uit te schakelen om de inleessnelheid iets te verhogen.

WRATH OF THE GODS is een grafisch adventure, dat gesitueerd is in de Griekse Oudheid en gebaseerd is op de Griekse mythologie. De held van het verhaal is een mengelmoes van bekende oude helden als Hercules (Heracles), Jason, Perseus etc.

In de intro zien we een oude



koning met zijn dochter en haar baby. De prinses weigert de naam van de vader van het kind prijs te geven, dus op naar het Orakel van Delphi. Hier krijgt de koning te horen, dat de jongen nog tijdens zijn leven de troon over zal nemen en om dat te voorkomen wordt de zuigeling ergens in een wei gedumpt. Toevallig komt er net een centaur voorbij, die de jongen onder zijn hoede neemt en enkele sekonden later is de baby uitgegroeid tot een gezonde jongeman, die van zijn pleegvader een ring en wat juwelen in zijn handen geduwd krijgt, waarna de "quest" kan beginnen.



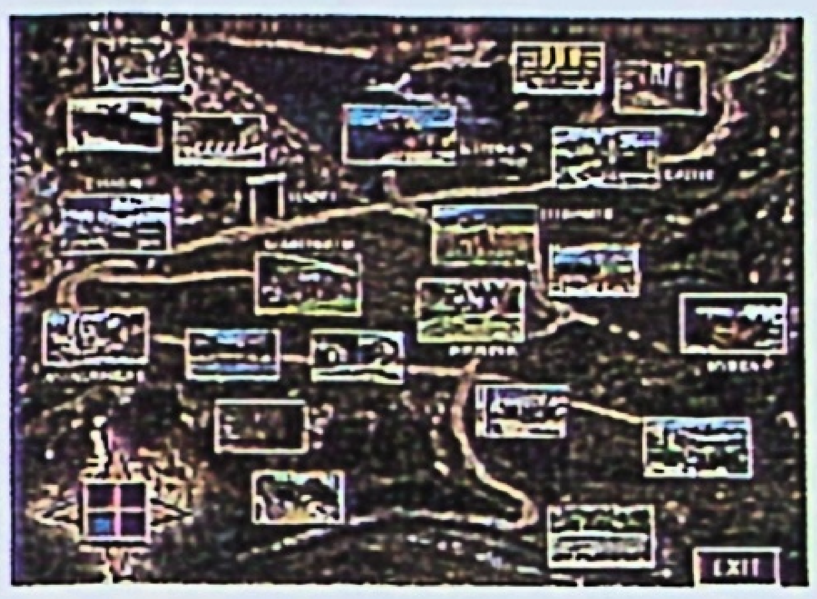
Tot zover lijkt dit adventure nog niet veel bijzonders, maar het heeft toch wel degelijk iets te bieden. Alle spelers zijn echte akteurs en van de achtergronden is weinig of niets getekend. De decors bestaan uit foto's, die zo te zien op lokatie in Griekenland zijn genomen en de akteurs zijn daarin op vernuftige wijze ingemonteerd. De teksten zijn ingesproken en worden niet op het beeldscherm getoond, dus je moet wel goed Engels kunnen verstaan.

Verder heeft dit spel alle ingrediënten van een normaal grafisch adventure; je moet de held dus voorwerpen laten zoeken (soms ingetekend, soms ingemonteerd), met andere spelers laten praten, raadsels laten oplossen enz. enz.

WRATH OF THE GODS is uitgerust met automapping, die bestaat uit een landkaart welke uit vier delen is opgebouwd. De lokaties worden voorgesteld door verkleiningen van de achtergrondfoto's, zodat je makkelijk kunt zien waar je held zich bevindt.

De moeilijkheidsgraad van dit adventure is helemaal door jezelf te bepalen. Een hintboek is in ieder geval niet nodig, want je kunt gebruik maken van een ingebouwd orakel, dat tegen inlevering van punten alle tips geeft die je nodig hebt. Zonder dit orakel is er geen puntentelling, met orakel begin je op een aantal van 100, dat kan oplopen tot maximaal 500, mits je geen tips vraagt.

De bediening via de muis is probleemloos. Via de bekende (handje, oogje e.d.) ikonen laat je de hoofdpersoon de nodige handelingen verrichten, maar er zijn ook nog wat extra's. Bij elke scène kun je het "info" ikoon aktiveren, waarna je informatie krijgt over het mythologische verhaal, dat ten grondslag ligt aan deze be-



paalde scène, opgesmukt met foto's die genomen zijn in verschillende musea over de hele wereld. Hierdoor krijgt het spel ook nog een educatief aspekt.

KONKLUSIE

In tegenstelling tot soortgelijke programma's, die tegenwoordig op CD-ROM worden uitgebracht door tot nu toe onbekende softwarehuizen, is WRATH OF THE GODS in ieder geval een grafisch adventure dat niet in een paar uur uitgespeeld is. Daarvoor is het aantal lokaties te uitgebreid.

Op de graphics valt niets aan te merken: de foto's zijn haarscherp en de akteurs, alsook de dieren zijn zeer natuurgetrouw in het geheel ingemonteerd.

Van muziek wordt weinig gebruik gemaakt. De gesproken teksten laten bij het afluisteren via een koptelefoon een lichte achtergrondruis horen, maar zijn verder goed te verstaan.

De verpakking had wat bescheidener uitgevoerd kunnen worden. Deze bevat alleen een "Set Up Card" met installatiegegevens en de CD-ROM in het bekende kunststof doosje met daarin ook de handleiding.

In dit genre een geslaagd produkt, zowel voor beginners als gevorderden.

Jocelyn.

BEELD:	10
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



BENEATH A STEEL SKY

Softwarehuis: Revolution Software.
Min. 80386, min. 2Mb., DOS 3.3+, VGA, harddisk.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
Roland, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 119,=

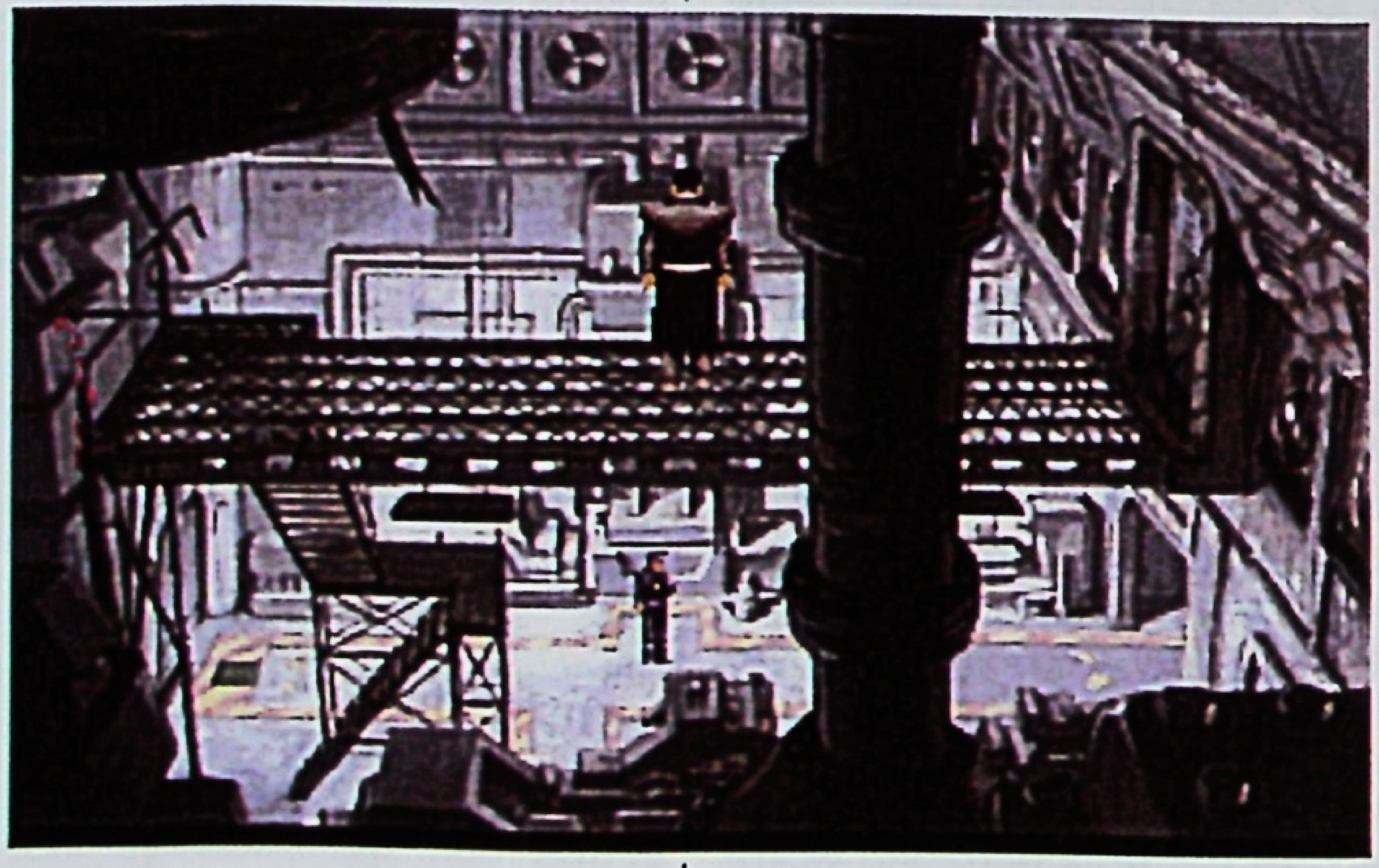
Van het basisgeheugen moet 550Kb. vrij zijn en op de harddisk is 10Mb. nodig.
Ook uitgebracht voor Amiga 500(+), 600 en 1200 met 1 Mb en muis.

Het geheel wordt geleverd in een zwarte doos, waarin we niet alleen de schijfjes aantreffen. Ook een security boekje, een systeem supplement, een stripboekje waarin het verhaal verteld wordt en een dunne handleiding maken deel uit van de inhoud.
De achtergrondinformatie die je krijgt is summier en dat is nou net de bedoeling.

Eerst iets over het achtergrondverhaal:
BENEATH A STEEL SKY speelt zich af in een andere tijd en op een andere plaats. In een woestijn heeft zich jaren geleden een ongeval plaatsgevonden met een helikopter, waarbij op één na iedereen om het leven kwam. Degene die de ramp overleefde was een klein jongetje, dat alleen zijn voornaam wist: Robert.
Robert wordt gevonden door woestijnbewoners leven, die hem als één van hen beschouwen. Zo groeit hij op tussen de mensen van de zandvlakte en krijgt hij de naam Robert Foster. Jaren later -Robert is inmiddels volwassen- krijgt de stam plotseling bezoek van enkele Security mensen uit de Stad. Het enige wat ze willen is Robert. Na wat onenigheid lukt het ze Robert in hun helikopter te krijgen. Onderweg naar de Stad ziet Robert net nog dat de stam waar hij is opgegroeid door middel van een grote explosie wordt uitgemoord. Als ze bij de Stad zijn aangekomen verongelukt ook deze helikopter. Robert en enkele Security mensen weten de ramp te overleven.

Het is jouw taak als Robert Foster te proberen uit handen te blijven van Security en uit te zoeken wie je werkelijk bent en waarom Security zoveel belangstelling in je hebt.

De makers van dit spel, Revolution Software Limited, zijn al eerder met zo'n soort spel op de markt verschenen, namelijk Lure of the Temptress (besproken door Jocelyn in Software Gids nr 15). Dit spel maakt gebruik van dezelfde principes. Het is dan ook een grafisch adventure. Ik ben van mening dat Revolution er in geslaagd is (net als bij Lure) weer met een goed spel op de markt te komen.



BENEATH A STEEL SKY maakt gebruik van het "point and click" systeem. Hierbij wordt het beeld volledig op het scherm weergegeven. Als je met de pointer (in de vorm van een pijltje) naar het bovenste gedeelte van het scherm gaat, zal je merken dat je een balk 'naar beneden trekt', waarin zich voorwerpen bevinden die je in je bezit hebt. Deze voorwerpen kun je activeren door er met de muis op te klikken. Het aangeklikte voorwerp kun je dan gebruiken om bijvoorbeeld een deur open te maken of een terminal te activeren.
Het aanklikken van voorwerpen geldt ook als je iets op straat ziet liggen, dat je wilt bewaren. Gewoon met de pointer er naar toe gaan en aanklikken is voldoende om dat voorwerp in je inventory te plaatsen.
Het praten met personen gebeurt op dezelfde manier als in bijvoorbeeld Monkey Island. Tijdens de conversatie krijg je een keuzemenu, waaruit je de juiste zin moet halen.
Zoals uit bovenstaande blijkt is het spel eenvoudig te bedienen. Een uitgebreide bestudering van de handleiding is niet nodig. Vandaar ook dat de handleiding summier is uitgevoerd.

Grafisch ziet het spel er verzorgd uit. De achtergronden hebben een realistische vormgeving en je kunt zien dat de makers er aandacht aan hebben besteed. Het geluid zal niet snel vervelen, omdat voor iedere lokatie (wat ik tot dusver gehoord heb) een andere melodie beschikbaar is.
Ik denk dat dit spel velen zal aanspreken, omdat de moeilijkheidsgraad dusdanig gekozen is, dat zowel de onervaren als de ervaren adventurer er menig avondje mee zoet zal zijn. Tevens is het spel niet vies van humor. Degenen, die Monkey Island een topper vonden, kunnen met een gerust hart dit spel proberen. Al moet ik zeggen dat de humor bij Monkey Island wat krachtiger was.

De beveiliging van het spel bestaat uit passwords (zoals bij de meeste spellen). De makers hebben dit echter op een ludieke manier weten te 'verbergen'. De meeste spellen vragen op een bepaald moment een woord uit de handleiding. Bij STEEL SKY niet. Op diverse plaatsen in het spel kom je ter-





minals tegen, die je moet gebruiken. Om bepaalde informatie te krijgen, die voor het spel nodig is, zal je met een ID card moeten inloggen. Iedere ID card heeft zijn eigen pincode in combinatie met de terminal. Deze codes kun je vinden in de meegeleverde "security manual".

Met F5 roep je een menu op, waarin diverse mogelijkheden tot je beschikking staan: zoals saven, laden, instellen van de geluidssterkte, speelsnelheid en stoppen van het spel. Het aantal save-posities dat het spel biedt is enorm. De mogelijkheid bestaat om maar liefst 999 verschillende spelsituaties te bewaren.

KONKLUSIE

Dit spel is gemaakt voor een breed publiek. In de handleiding staan zelfs enkele tips voor de onervaren speler om een start te maken met dit spel. Weet je spellen als b.v. Monkey Island en Lure of the Temptress te waarderen, dan ben ik van mening dat je aan dit spel geen miskoop zult hebben.

Erik Sonnega.

BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

KING'S QUEST 6

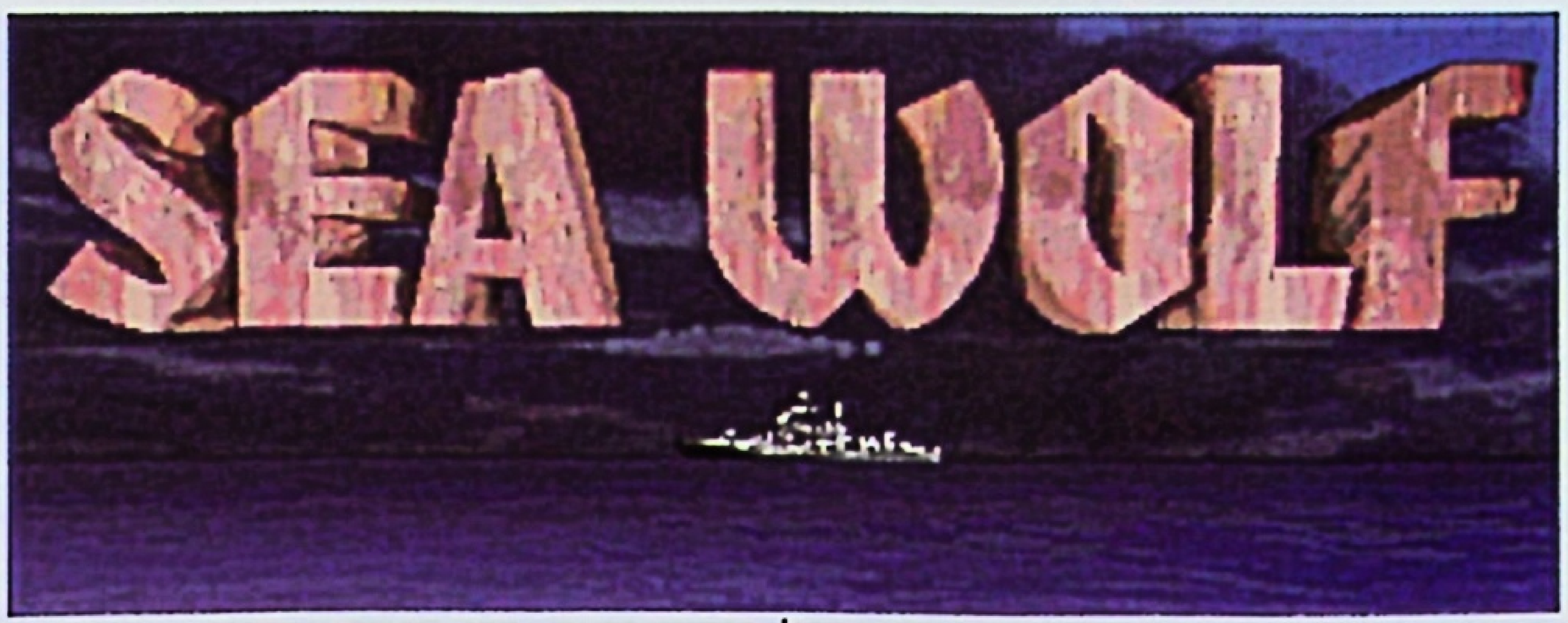
Softwarehuis: Sierra.
Amiga 500, 600, 1200 met min. 1Mb.
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: n.n.b.

Amiga bezitters kunnen Prince Alexander binnenkort op hun computer besturen, want Sierra brengt KQ6 -volgens hun laatste persbericht- toch uit voor deze machine. We hebben alleen nog een demo gezien, waaruit blijkt dat de conversie wordt uitgebracht in 32 kleuren voor de 500 en aanverwante systemen terwijl een aparte 1200-versie in 256 kleuren over enige tijd wordt uitgebracht. Verder worden meerdere drives ondersteund, hetgeen het wisselen van diskettes iets beperkt. Net als de PC versie (zie Software gids nr. 17) fraaie beelden en goed geluid. De 32 kleuren versie zou inmiddels op de markt moeten zijn. De 256 kleuren 1200 versie verschijnt eind juli of begin augustus.

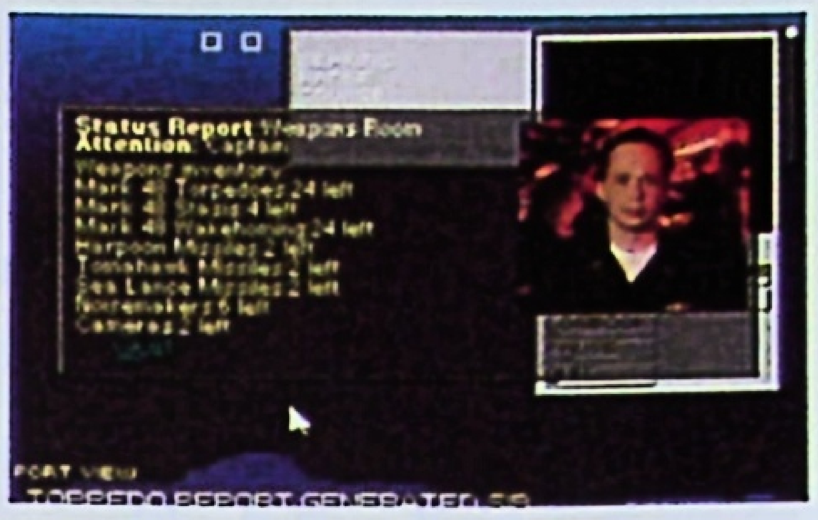
SSN-21 Seawolf

**Softwarehuis: Electronic Arts.
Min. 80386/25Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5"HD.
Roland Sound Canvas, Sound Blaster (PRO).
Richtprijs: FL. 139,=**

Aanbevolen 486DX. Op de harddisk is 19Mb. nodig. 2 Spelers kunnen spelen via een (nul)modem of een Netbios compatible netwerk.







Het heeft lang geduurd voor er een volgende generatie onderzeebootsimulaties (SubSim) opdook uit de wateren van de softwarehuizen. De vorige generatie (688 Attack Sub, Wolfpack, Silent Service 2, zie recensie Software Gids nr. 5) ligt reeds enkele jaren weer in de kast, stof te verzamelen. Subsims zijn nooit zo populair geworden als de flightsims, wat waarschijnlijk toegekend kan worden aan het feit dat vliegtuigen meer tot de verbeelding spreken en dat in de flightsims mooie grafische beelden gecombineerd met flitsende akties eerder regel dan uitzondering zijn. Betekent dit dat subsims saai, vervelend en grafisch onaantrekkelijk zijn? Oordeel na het lezen van deze recensie.

SSN-21 Seawolf is een onderzeebootsimulator, die zich in de nabije toekomst afspeelt met als hoofdscenario, dat Rusland zich weer dictatorialer gaat opstellen met bijbehorend militair machtsvertoon. Dit geeft een goede basis voor legio akties over de gehele wereld, waarbij de Seawolf ingezet kan worden voor verkenningsopdrachten, konvooibescherming of aanvalsmissies. In totaal zijn er 33 scenario's in min of meer oplopende moeilijkheidsgraad. Deze missies kunnen apart gespeeld worden of in campagne-mode, wat neer komt op het spelen van missie 1 t/m missie 33. Het spel saven tijdens de missie behoort helaas niet tot de mogelijkheden.

Het spel zelf.

Je bent de commandant van de onderzeeboot Seawolf, een nucleair aangedreven sub met 4 verschillende soorten torpedo's (long range, wakehoming, highspeed en stasis), 3 type raketten (harpoon, tomahawk en sea lance) en een zeer geavanceerde sonar. Om die sonar draait het hele spel. De kracht van een sub ligt in de mogelijkheid om -al varende op grote diepte- via de sonar de verschillende doelen te kunnen onderscheiden, een aanvalsplan op te stellen om zo doeltreffend mogelijk toe te slaan zonder je eigen positie weg te geven. De "waterfall sonar" geeft via kleuren en geluiden de aard van de verschillende doelen om je heen. Groen voor oppervlakteschepen, blauw voor onderwaterdoelen (subs, dolfijnen, walvissen), rood voor snelbewegende zaken (torpedo's) en paars voor helikopters, welke geduchte tegenstanders kunnen zijn. Door de microfoon te richten op een doel (kleur) wordt een signaalkarakter verkregen en hoor je de geluiden over de boxen. Er zijn bijzonder veel verschillende geluiden opgenomen in dit programma, hetgeen het gehele spel qua realisme zeer ten goede komt. Een mechanische aandrijfschroef is duidelijk te onderscheiden van bv. walvisgeluiden. Als je vermoedt dat het geluid niet biologisch is, controleer je de signatuur met de handleiding. Zodoende weet je snel of die sub die je hoort vijandelijk is of niet. Niet alleen US en Russische boten kom je tegen maar ook Franse, Engelse en jawel de Nederlandse Walrus klasse passeren de revue. Je kan natuurlijk dit werk overlaten aan de sonarman, maar dit duurt wat langer en soms kan je jezelf niet die extra tijd gunnen. De meeste tijd spendeer je met het bestuderen van de kaart en het maken van tactische overwegingen.
Een vijandelijke groep boten bestaat uit verschillende soorten schepen. Pak je eerst de fregatten en werk je daarna de troepenschepen af of neem je eerst het vliegdekschip op de korrel, terwijl je naarstig zoekt naar de vijandelijk onderzeeboot die je wel vermoedt, maar nog niet hebt gelokaliseerd? Val je van de zijkant aan of wacht je totdat het konvooi gepasseerd is om vervolgens een aanval op de meer kwetsbare achtersteven te doen? Dit is de essentie van het spel, het feitelijke torpederen en de boot in vlammen zien opgaan is slechts de afwerking. Vaak zie je de treffers niet inslaan, omdat je schepen torpedeert vanuit grote diepte, niet periscoopdiepte. Een groep aanvallen vanuit periscoopdiepte is vragen om moeilijkheden. Slechts een afgedwaalde olietanker kun je op die manier aanpakken.

Seawolf is hoofdzakelijk een spel met een kaart en enkele menu's en daarom niet geschikt voor diegenen, die niet bereid zijn een paar uur door te zetten, ook al lijkt niets te lukken. Wie geduld heeft (ca. 3 uur) en doorzet, zal merken dat hij of zij na een paar uur de basis begint te begrijpen en op dat moment wordt het spel snel verslavend. Met alleen de basistechnieken kan je al een aardig eindje komen, maar al snel wordt duidelijk dat een recht-toe-recht-aan strategie niet lang zal werken in Seawolf. Terwijl je verder komt door de missies begin je te merken dat je steeds meer subtaktieken en -technieken gaat ontwikkelen door stil en langzaam een prooi te benaderen uit de juiste hoek, toe te slaan, snel te verdwijnen om verderop weer toe te slaan. Vooral de strijd tegen andere onderzeeboten (zowel computergestuurde als tegenstanders via modem) is erg spannend, waarbij voor de computergestuurde gezegd kan worden, dat ze snel en intelligent reageren met diverse tegenaanvallen. Op die momenten zit je op het puntje van je stoel en is het adrenalinegehalte flink gestegen. Subsims saai vergeleken met Flightsims? Onzin, ze zijn minstens even spannend.

Een paar nadelen van Seawolf zijn echter ook duidelijk aanwezig. Zo geeft de handleiding een summiere uitleg over bepaalde items. De verschillen tussen de diverse torpedo's en raketten, hun bereik, snelheid etc. staan bijvoorbeeld nergens vermeld. Een telefoontje naar de heren van Electronic Arts met een verzoek om uitleg waarom één en ander niet goed vermeld staat in tegenstelling tot de voorganger (688 Attack Sub), leverde als antwoord op, dat men niet zozeer het realisme wil benadrukken alswel het spelplezier. Waarom het één niet kan samengaan met het ander bleef echter onbeantwoord. Minpuntje voor de handleiding en afwerking.
Een ander nadeel is het grafische gedeelte. Hiermee bedoel ik dan, dat soms de kleuren veranderen na een bepaalde aktie. Dit gebrek vertoonde dit spel op drie verschillende computers met verschillende videokaarten. Bij de 486 veranderde de zee (blauw) consequent in paars als een bericht van de wapenofficier binnenkwam. Verder waren er vergelijkbare 'kleuren incidenten' met de andere testmachines. Het spelplezier wordt er niet minder op, maar netjes is het niet en sommige mensen (zoals ik) kunnen zich behoorlijk storen aan dit soort nodeloze fouten, die de kwaliteit van een subliem spel aantasten.
Ook de modemoptie is vreemd geplaatst. In plaats van SEAWOLF op te starten, dien je eerst andere .BAT .EXE files te starten. Geen onoverkomelijk probleem, maar gewoon niet ordentelijk. Dit had ook in een submenu kunnen staan bij SEAWOLF.

De eindconclusie is, dat SEAWOLF op het gebied van spelplezier een bijzonder goede opvolger van de inmiddels verouderde subsims en dat dit spel ondanks de onvolkomenheden absoluut niet mag ontbreken in de collectie van de simulatie fanaten.
"Torpedo away, sir"!!

Frans Romkema.

BEELD:	8
GELUID:	10
SPELKWALITEIT:	10
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

BATTLE ISLE 2

**Softwarehuis: Bluebyte.
Min. 80386, min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1-7.
PC-speaker, Roland MT-32, AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Tandy 3 Voice, General Midi.
Richtprijs: FL. 139,=
Ook verkrijgbaar op 3.5"HD diskettes.**

**De CD-ROM versie neemt op de harddisk 6Mb. in beslag en de diskette versie 12Mb. Van het geheugen moet 2,3 Mb. EMS-geheugen zijn. DOS 6.2 wordt sterk aanbevolen. Heb je meer dan 4Mb. geheugen geprikt, dan wordt er aanbevolen om zoveel mogelijk ter beschikking te stellen aan de Smartdrive (handleiding).
De CD-ROM bevat extra animaties en muziek bij het spel en ook nog een bibliotheek met afbeeldingen in zowel 8-bits (256-kleuren) .GIF formaat als in 24-bits (hi-color) .BMP formaat. Deze afbeeldingen zijn hi-res en kunnen alleen via een SVGA kaart bekeken worden.**

UPDATE 1.0.5

"Nu al..." zullen de meesten onder ons zeggen. Jawel, want er waren wat problemen met de muziekfiles. Het programma Play CD is dus verwijderd van het 'setup' menu. Met deze play-cd optie konden we de audio tracks beluisteren; helaas sloop er een foutje in, want het proggie was niet compatibel genoeg met enkele CD-ROM drivers. Maar we kunnen wel met onze 'PLAY-CD' optie onder DOS de muziekstukken beluisteren. Dus is het eigenlijk niet echt een probleem.

HET SPEL

BI2 is een kolossaal strategisch oorlogsspel. Het heeft éé van de meest hoogst ontwikkelde artificiële intelligenties, die ooit in een simulator is voorgekomen. D.m.v. de nieuwe programmeertechniek krijgen we te maken met verbeterde speleigenschappen.
Men biedt ons:
Meer dan 400 units, die simultaan op ons scherm getoond worden.
55 Nieuwe tanks, schepen en vliegtuigen, allemaal verschillend van elkaar.
Gedetailleerde 3-D schermen van alle units (ray-traced en vector graphics) naast de welbekende 2-D ikonen.
Geanimeerde achtergrondinformatie om je te begeleiden in het spel.
Constructie van gebouwen, wegen en spoorwegen in wel duizend terreinmodules.
Diverse weerssituaties.
Realistische aanvalsmodes in high-speed vector graphics.
Het spelen met max. 7 spelers.

Alvorens we een oorlogsopstelling kunnen winnen, mogen we ons eerst vermaken met de diverse bijgeleverde drukwerken. We vinden naast de CD-ROM schijf de Update disk met een uitleg van de situatie. Dan de Reference Card, die zeer uitgebreid verslag doet over het installeren van BI2. Ook de eventuele zaken die niet bij je werken worden op een prettige en duidelijke manier aan je uitgelegd, zodat er eigenlijk niets fout kan gaan en je optimaal mag genieten van dit monsterspel. Een blik in de MILOP handleiding is een vereiste. Deze is zo'n 50 pagina's dik en zit vol screenshots om de zaak te verduidelijken. Dan hebben we nog het System Manual, waarin je alle soorten van wapentuig kunt vinden, met een duidelijke foto en zeer belangrijke gegevens.

Voordat we een oorlog tegemoet gaan, is het noodzakelijk om te weten tegen wie we eigenlijk vechten. Wij spelen de "goodies" en de units, die wij onder controle hebben, zijn de Drullians. Wij stoten met onze troepen op een woest robot empire met de naam Titan-Net. Na het zichtbaar worden van het speelveld op ons MilOP scherm, verschijnt een medewerker die ons uitlegt wie hij is en wat hij voor je kan doen. Tevens geeft hij of zij enige info over de doelstelling van je aanval of verdediging. Onze eerste opdracht is het vernietigen van alle vijandelijke (rode) tanks. We bekijken het speelveld eens rustig en ontdekken dat we enkele tankeenheden, wat voetvolk en een unit Buggy's, ter beschikking hebben staan. Onze units staan klaar om verplaatst te worden door een bergachtig gebied met enkele Rune's (radarposten), wat bunkers en enkele andere gebouwen. De computer als tegen-





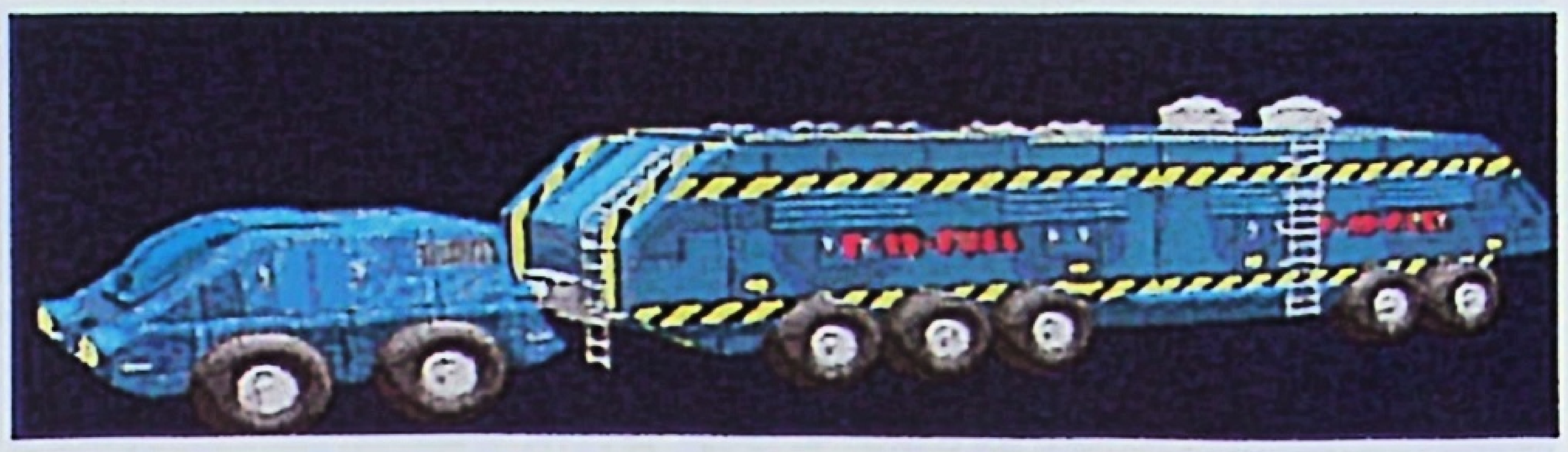


speler doet niets zolang je je eerste zetten niet gedaan hebt. Een zet of een beurt kan uitgevoerd worden d.m.v het verplaatsen van ALLE units. Het blijkt dat dit niet altijd een must hoeft te zijn, want we kunnen na het verplaatsen van laten we zeggen de helft van onze teams de beurt aan de computer geven. Een unit op je scherm is uitgebeeld als één object, terwijl -als we een confrontatie aangaan- je zult zien, dat deze unit uit een groep van b.v. 10 tanks kan bestaan. Deze aantallen zijn geheel afhankelijk van je beschikbare oorlogsmaterieel. Alvorens we, laten we zeggen, een 'snake' gaan verplaatsen moeten we wel weten hoeveel stappen dit voertuig met z'n Twin 20mm MG de vijand moet naderen. Nu moet je eerst het system-manual in duiken om te weten te komen wat voor verlies je draait als je deze unit maximaal verplaatst. Tevens is het belangrijk om te weten wat voor gevolg het heeft als er een daadwerkelijke confrontatie plaatsvindt met een vijandelijke unit. Ik stel voor om deze unit even goed door te nemen, zodat we meer inzicht krijgen in de bedoeling van het spel en zijn verraderlijke kanten.

Oké, onze snake heeft een gewicht van 6, een tankvolume van 90 en een verbruik van 2 per veld. De produktiekosten van ons beestje is 6/5 en de maximale groepssterkte is 10. Het wapen aan boord is bekend en we kunnen ook nog max. 6 pers. infanterie vervoeren. Ons voertuig is geschikt voor het neerhalen van laagvliegende Jets en het vernietigen van tanks. Een maximale verplaatsing op wegen bestaat uit 8.5 veld. Het verbruik per veld is 2. De aanvalswaarde is 510. Ons voertuig beweegt zich het beste op wegen en in bossen. Begint het al wat bij je te draaien?

Je kunt je natuurlijk afvragen wat je met al deze gegevens moet doen. Vergelijken kerel,

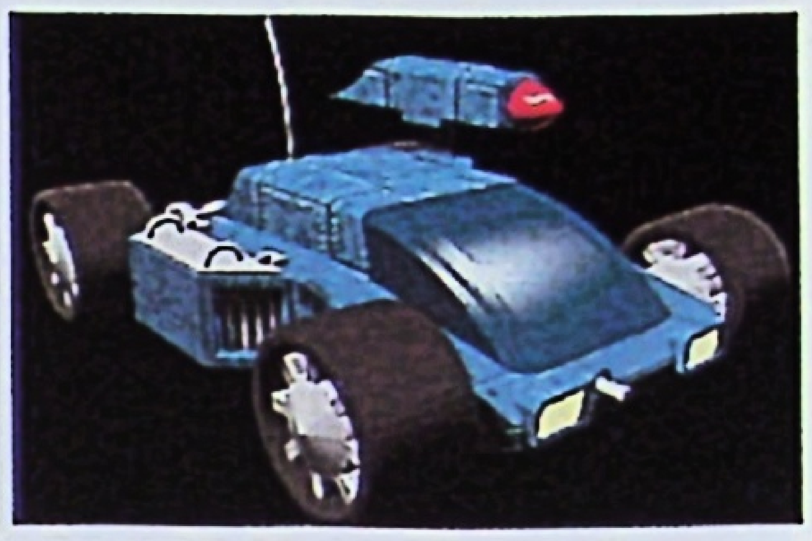
ga ze maar vergelijken met je tegenstander en oordeel zelf, waarom je een unit tot aktie over laat gaan. In ieder geval leek het mij wel interessant wat te gaan beleven. We weten nog wat de opdracht is, dus gaan we rondom liggende units zo verplaatsen dat de rode vijand een weinig in de knel komt te zitten. Dit soort aanvalssysteem moet goed doordacht worden, want je verliest natuurlijk peut bij elke verplaatsing.
Oké we vallen een unit aan. Dit kan via je muis per ikoon duidelijk aangegeven worden. Opeens sluit mijn MilOP scherm zich en schakelt zichtbaar over naar het slagveld. We zien onze unit van 10 stuks klaarstaan en vuren op de vijand, die verderop waarneembaar opgesteld staat. Op het moment dat de wapens losbarsten over de speakers moet ik tot mijn teleurstelling toezien hoe minstens 4 van de 10 tanks uit elkaar barsten. Bij de vijand wordt ons zichtbaar getoond dat zij er maar 3 verloren hebben. Deze situatie van aanvallen en schieten is geheel in animatie te volgen. Het gehele scherm draait en zoomt om je resultaten te kunnen aanschouwen. In mijn geval dus helaas een trieste zaak. Mijn zet met deze unit is geweest. Het kan voorkomen dat je een 2e zet met dezelfde unit mag doen, maar dit is weer geheel afhankelijk van je wapentuig. Zo zie je maar weer dat er best wel wat strategisch werk verricht moet worden om goed te kunnen scoren. Maar alla.... we zijn nog steeds aan de beurt en hobbelen met een volgende unit op de verzwakte vijand af. Opeens verschijnt er een ander scherm in beeld. We krijgen een hint van het hoofdkwartier, dat ons zeer goed in de gaten houdt. De melding kwam neer op: "Waarom zoveel peut en munitie verknallen, als het mogelijk is om de vijand eerst in te sluiten en dan zijn reakties af te wachten?".
Helaas ben ik een doordouwer, dus aanvallen die handel en in animatie toezien hoe mijn tanks uit elkaar spatten. Deze animatie is trouwens uit te schakelen, als je hem al een paar honderd



keer gezien hebt. Maar de resultaten worden wel netjes aan je getoond, of je nu wel of niet een zicht op het Battle Field wilt hebben. In ieder geval bleef er van de vijandelijke unit nog 1 tank over, die ik met mijn voetvolk van de bodem vaagde. Daarna hoor je een zoemend geluid, dat aangeeft dat de desbetreffende unit vernietigd is. Met een diepe zucht liet ik nu de computer z'n beurt uitvoeren. En daar begon de ellende.
De handelingen van de computer zijn razendsnel en helaas zeer effectief. Met vochtige ogen zag ik gigantische delen van mijn zo vredelievende units ontploffen. Het bleef maar doorgaan, terwijl de computer net zoveel beurten had als wij. En eindelijk waren wij weer aan de beurt. We hadden nog 2 vijandelijke tank-units staan, die met man en macht en koste wat kost, vernietigd moesten worden. Opeens weer een onderbreking op ons scherm. Een jongedame begroette de grote strateeg vriendelijk, maar gaf toch enkele opmerkingen die overdacht moesten worden. Gelijk daarop weer een scherm met de mededeling, dat de centrale als het moest nog enige zaken voor je kon leveren. Nou dat is in ieder geval aardig, maar we staan er wel even zelf voor op dit moment.

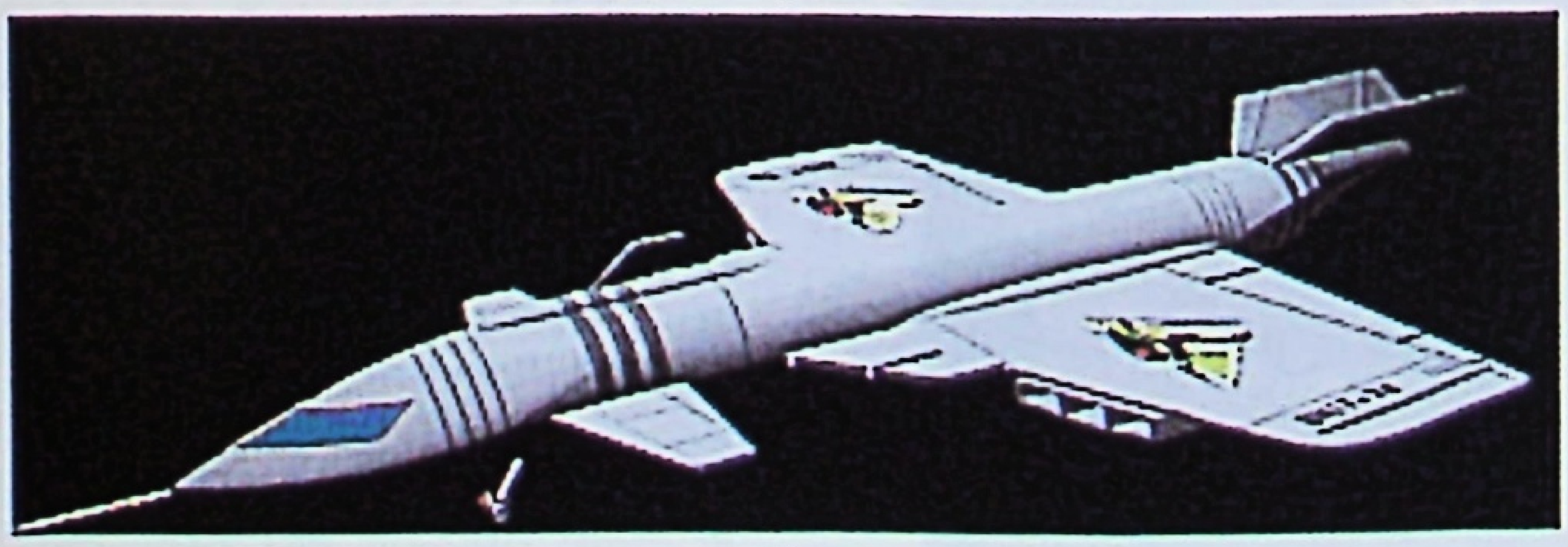
We vergeten de andere vijandelijke units en vallen aan op de tanks met alles wat we hebben. De scherven metaal vliegen je bekant om de oren, maar we zetten door. We winnen. Maar toch hebben we eigenlijk verloren. We zijn zo verschrikkelijk veel manschappen en materiaal kwijtgeraakt, dat we een dure jongen zijn voor de staat. Al met al gingen we naar het volgende level. En dat is nou juist wat wij graag willen zien. Een vervolg, of tenminste een verandering van je beeldscherm. Nou dat zul je hebben.





Het wordt allemaal behoorlijk ingewikkelder natuurlijk, want in het 2e deel zie je voor 1/3 niet waar de vijandelijke eenheden zitten, daar deze zich nog op onbekend terrein bevinden. Je verwacht niet dat er vanuit de bruine massa ineens tanks komen aanrollen. Nu wordt het toch echt wel pittig met BI2, maar we weten zeker dat je het gaat proberen.

We verlaten even het strijdtoneel en duiken in de ikoontjes, die ook belangrijk zijn. Naast het ikoon van verplaatsen en aanvallen, vinden we de overview map. Met dit handigheidje krijg je een blik op het gehele slagveld, waarbij tevens al je materiaal en dat van de tegenstander duidelijk getoond wordt. Dan hebben we nog een infoscherm, dat twee erg belangrijke zaken weergeeft. Je krijgt ten eerste een compleet overzicht van de situatie in het strijdgebied. Tevens krijg je tips over de sterkte van je vijand. En dat is zeker belangrijk. Verder bestaat de mogelijkheid om bruggen, wegen etc. zelf te plaatsen. Stel dat we een plas water tegenkomen waar we niet overheen kunnen. Er is dan niets simpelers dan gewoonweg een brug erover te bouwen. Het bouwen van objecten is eenvoudig uit te voeren en wordt in de handleiding netjes uitgelegd. Ook kunnen we ons "in" gebouwen bewegen, zoals een fabriek. Nu kunnen we b.v. de opdracht geven om meer oorlogstuig te gaan bouwen. We hebben een fabriek voor voertuigen, vliegtuigen of een werf voor de schepen. Daarnaast hebben we de beschikking over depots, steden, hoofdkwartier of een trainingskamp. Met al deze onderdelen valt iets uit te voeren, waarmee nu al duidelijk is dat we dus met een groot stuk werk te maken hebben.



BEELD en GELUID

De animaties zijn kwalitatief goed en behoorlijk soepel. Op het gevechtsterrein bewegen de mannen of voertuigen zich bijzonder flexibel. Het landschap is prima weergegeven en er is een duidelijk verschil te zien in de aanwezige begroeiing of aanwezige rotsen. Van het geluid had ik iets meer verwacht. Tijdens het spelen dreunt er een melodie, terwijl bij de aktie in 3-D alleen maar de schoten en de inslagen te horen zijn. De muziek kan aan/uit gezet worden.
Bij het verschijnen van een extra scherm horen we de normale bijgeluiden. Er wordt NIET gesproken in BI2, alles wordt met verschijnende tekstregels toegelicht.

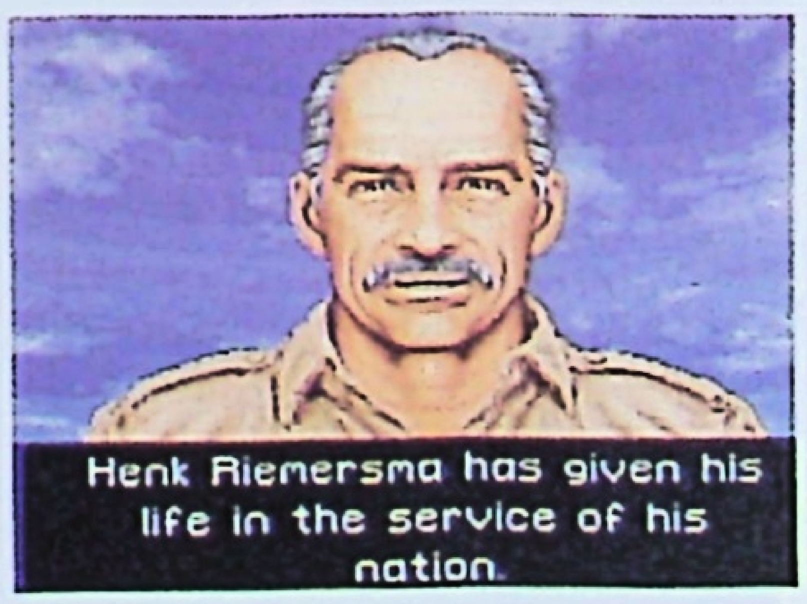
KONKLUSIE.

Een gaaf spel en zeker een must voor elke strategie fan. Het programma is beslist niet het simpelste en de handleiding is gewoonweg noodzakelijk in het begin. Aangezien we toch altijd weer echt alles willen gebruiken in een spel zul je er wel even zoet mee zijn voordat je alles begrepen hebt. Maar als je het ook eenmaal weet, dan kom je er achter dat het toch allemaal logisch en prettig werkt. Er zit gigantisch veel in BI2. Het is dus niet alleen maar botweg rondknallen. Luisteren naar je raadgevers, bouwen, ontwikkelen, strategie bepalen, aanvallen en de tegenslag verwerken: dat is waar het in BI2 om gaat. Ik wens je als toekomstig Generaal veel succes en hoop dat het moreel van je manschappen op een hoog niveau mag blijven.

Korporaal Henk Riemersma.

BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



SEVENTH GUEST

Softwarehuis: Trilobyte.
CD-I (+ Digital Video Cartridge!).
Afstandsbediening.
Aantal spelers: 1.
Spraak en schermteksten: Engels.
Richtprijs: FL. 139,95





Een jaar geleden waren we zo lyrisch over "THE 7TH GUEST", dat we in twee edities van de Software Gids drie kleurenpagina's nodig hadden om dit fraaie puzzelspel te beschrijven. In de preview in nr.19 schreef Alfred echter al: "Over een jaartje zal dit allemaal wel heel gewoontjes zijn en moeten we misschien een 586 machine laten aanrukken om iets dergelijks van nog betere kwaliteit te kunnen bekijken (we kunnen voorlopig tot 1024x768 pixels in 256 kleuren).....". Mijn eigen slotopmerking in de eigenlijke recensie in nr.20 was: "Voor de geluidskwaliteit geef ik een puntje minder, omdat het geluid via de Soundblaster wordt weergegeven. De soundtrack is in CD-kwaliteit te beluisteren, als je disk twee op je audio-apparatuur afspeelt".
In hetzelfde nummer werd de Philips CD-I 220 geïntroduceerd, maar van een MPEG-module was toen nog geen sprake.
Inmiddels is het jaar verstreken en kunnen we de betere beeld- en geluidskwaliteit in volle glorie aanschouwen op de CD-I.

KORTE INHOUD

THE 7TH GUEST speelt zich af in de jaren '30. De zwerver Stauf is door de produktie van poppen en puzzels miljonair geworden en laat "Stauf Mansion" bouwen. In dit griezelige landhuis worden in 1931 de geesten van zes gasten uitgenodigd en door middel van gefilmde scènes wordt in de diverse kamers van het huis steeds wat meer van de gebeurtenissen prijsgegeven, waarbij de speler toeschouwer is. Tussen de scènes door moet jij als speler raadsels oplossen om toegang te krijgen tot het verdere verloop van het verhaal. Deze raadsels zijn echte hersenkrakers, gebaseerd op bekende puzzel- en denkspellen, maar dan grafisch zeer fraai uitgevoerd met vloeiende animaties en ingesproken commentaar. Voorbeeld: een "Rad van Fortuin" met alleen y's als klinkers. Veel puzzels zijn gebaseerd op de regels van het schaken: 8 koninginnen moeten zodanig op een schaakbord geplaatst worden, dat ze elkaar niet kunnen slaan of posities van paarden moeten verwisseld worden door de paardesprong. Verder zijn er schuifpuzzels, een doolhof, een variant op Reversi en noem maar op. Bij elkaar zijn er ongeveer 20 puzzels in het spel opgenomen.
In de bibliotheek beneden in het huis ligt een hintboek op tafel, dat geraadpleegd kan worden, als je een bepaalde puzzel niet uit krijgt of hem gewoon niet leuk vindt. Na de derde keer in het boek gespiekt te hebben, wordt de puzzel als opgelost beschouwd en kun je verder gaan met het spel. De laatste puzzel moet echter zonder tips opgelost worden, want eenmaal op de zolder aangekomen, is de benedenverdieping afgesloten.

BEELD, GELUID EN BEDIENING

De beelden van deze CD-I versie zijn subliem: het scrollen van de filmbeelden verloopt veel soepeler dan bij de PC-versie en er zijn duidelijk veel meer kleuren waar te nemen.
De sfeervolle achtergrondmuziek, de spraak en de geluidseffekten zijn natuurlijk allemaal in CD-kwaliteit, dus wat dat betreft heeft deze CD-I uitvoering ook een streepje voor.

De besturing daarentegen liet wat te wensen over: met de standaard afstandsbediening en het joypad is de cursor lastig te richten, dus het gebruik van een muis of trackball is hier sterk aan te raden. Voorts viel het ons op, dat de reactie van het programma tijdens het puzzelen nogal traag is en dat hadden we met de hulp van de MPEG-module eigenlijk niet verwacht. Omdat dit echter een spel met een rustig karakter is, is dit niet echt storend.

KONKLUSIE

Een veelgehoorde "klacht" over THE 7TH GUEST onder de PC-spelers is, dat het spel nogal snel uitgespeeld is. De raadsels zijn niet zo heel erg moeilijk en met behulp van het ingebouwde hintboek is het natuurlijk helemaal geen probleem om er vlot doorheen te komen. Voor de PC-ers met een CD-ROM drive is dit spel inmiddels al voor een paar tientjes als "OEM versie" verkrijgbaar, maar deze CD-I uitvoering is toch wel aan de prijzige kant. Een ideale titel dus om te huren.

Jocelyn.

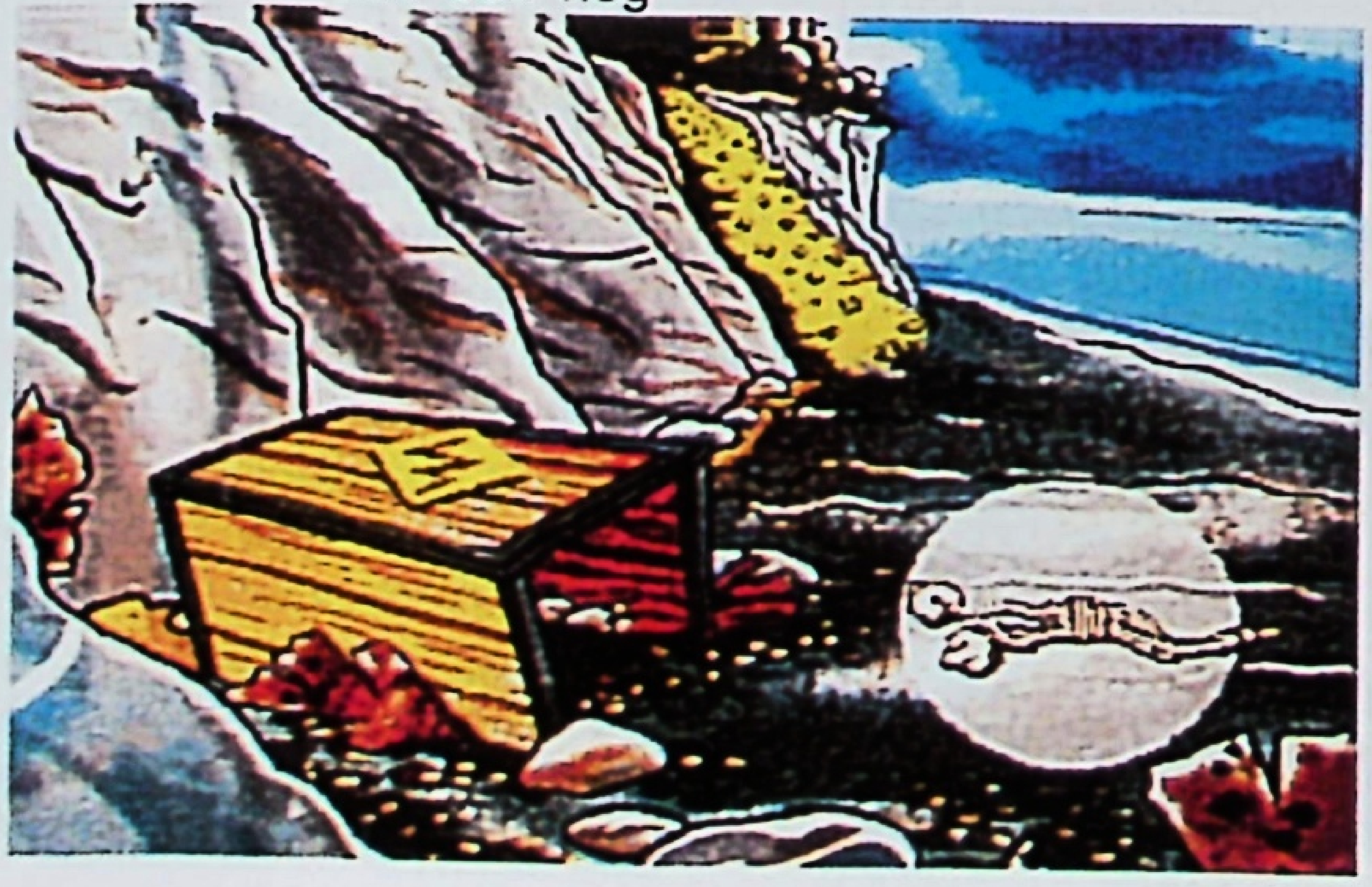
BEELD:	10
GELUID:	10
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	nvt
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door MVSP.

SHIPWRECK

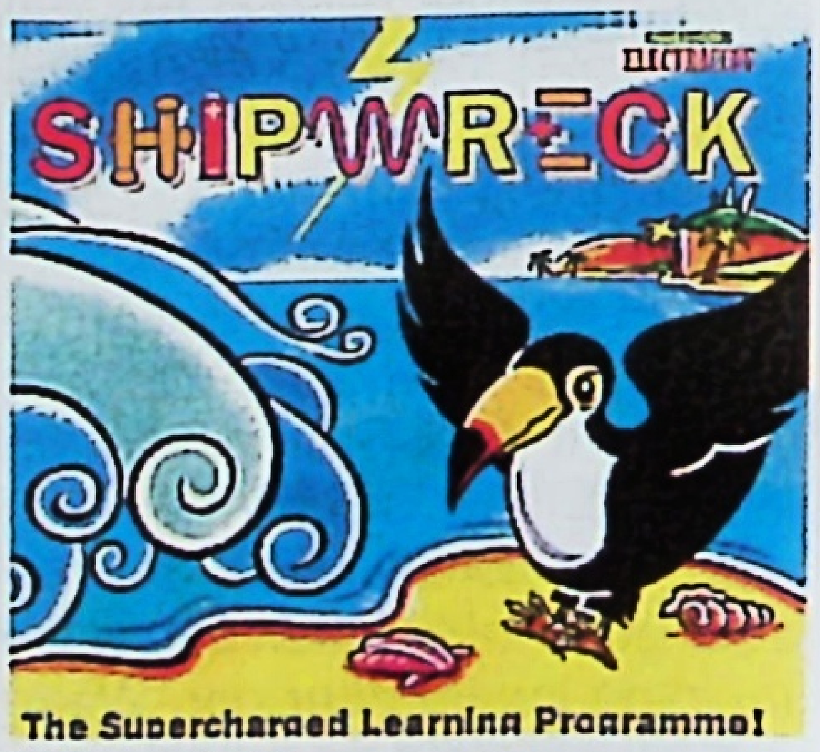
Softwarehuis: Two Can Publishing and The Epic Interactive Media Company.
CD-I.
Afstandsbediening.
Aantal spelers: 1.
Spraak en schermteksten: Engels.
Handleiding: Engels.
Richtprijs: FL. 59,95

Dit educatieve spel is bedoeld voor kinderen vanaf 6 jaar, maar aangezien alles in het Engels is, zullen de ouders van Nederlandse kinderen wel wat moeten assisteren. Misschien dat de ouderen zelf ook nog wat leren, want het spel is opgebouwd rond 17 hoofdstukken, die voor het merendeel te maken hebben met elektriciteit en magnetisme.



In het spel zit je op een onbewoond eiland met een scheepswrak, terwijl overal op het land onderdelen liggen. Met deze onderdelen moet je het bootje weer aan de praat krijgen en doe je basiskennis op over elektriciteit, magnetisme, communicatie etc. Je leert b.v. hoe een accu werkt, hoe licht werkt, een radio of een kompas.

Bij dit alles fraaie schermen, leuk geluid en een zeer eenvoudige bediening. Alles wat je aanklikt geeft een reaktie. Soms in de vorm van gesproken teksten, dan weer d.m.v. beelden of animaties en vaak ook door een nieuw scherm, waarin je verder kunt experimenteren.



Zeer leuk en mooi, maar -nogmaals- geheel in het Engels. Prettig geprijsd.

Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door MVSP.

SPACE ACE

Softwarehuis: Philips Interactive Media/Don Bluth.
CD-I (+ Digital Video Cartridge!).
Afstandsbediening, Touchpad.
Aantal spelers: 1.
Spraak en schermteksten: Engels.
Handleiding: Nederlands, Engels, Frans, Duits.
Richtprijs: FL. 129,95



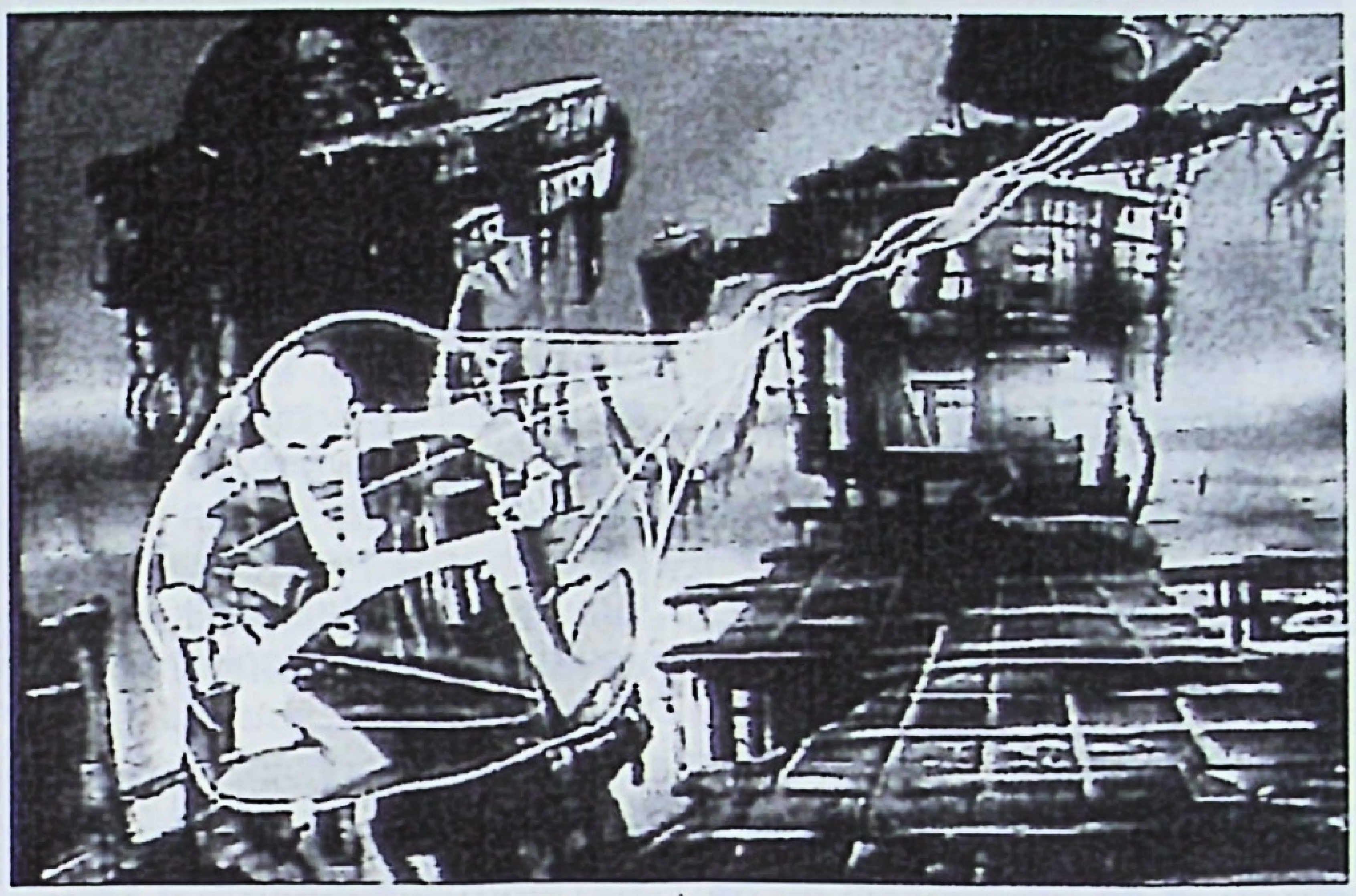
TERUG NAAR ZEVEN

Voor de eerste recensie van dit spel moeten we terug naar Software Gids nr. 7 van mei 1991, waarin de versies voor PC en Amiga beschreven staan. Toen hadden we nog geen CD's aan onze PC gekoppeld en was 8-bit monogeluid het mooiste dat we ooit op een MS-DOS machine hadden gehoord. Het spel bestond uit scènes van een tekenfilm, die stuk voor stuk werden ingeladen waarna we -door de juiste bediening met keyboard of joystick- moesten proberen het volgende stuk van de film binnen te halen. Een lastig karwei, maar na vele avonden zweten hadden we allemaal de film gezien en gehoord. Dat laatste gold niet alleen voor muziek of geluidseffekten, maar ook voor enkele zinnen spraak die het programma voortbracht.

NU EEN ECHTE FILM!

Op onze CD-I (nogmaals, alleen indien uitgerust met een Digital Video Cartridge!) kunnen we nu de volledige tekenfilm zien, horen en spelen. Geen losse episodes, geen beperkte animaties, geen brokkelige low-res beelden, maar een full-screen cartoon met alle kleuren, bewegingen, gesproken teksten en geluidseffekten, zoals die bij een tekenfilm horen. Het spelonderdeel is gelijk gebleven, maar wel aangepast en uitgebreid. Per onderdeel moeten we nog steeds onze hoofdpersoon door de episodes van het verhaal loodsen d.m.v. de cursortoetsen van onze afstandsbediening of van de joypad; muis en trackball zijn voor dit spel minder geschikt.
Elke episode verlangt slechts een paar handelingen, maar gezien de snelheid waarmee alles over het scherm raast is





dit nu nog veel lastiger geworden. De makers hebben het programma dan ook aangepast door de richting waarin je het figuurtje moet sturen kort - maar helaas niet altijd- te laten oplichten, waarna je héél eventjes de tijd hebt om te reageren.
Nieuw in het spel is de 'energize' optie. Onze hoofdpersoon Dexter transformeert dan tijdelijk naar zijn alter ego Ace, zodra het woord 'energize' op het scherm verschijnt en jij op één van de vuurknoppen drukt. Wat Ace meer kan -of beter kan- is me niet duidelijk geworden, maar we worden wel lekker beziggehouden, want zodra het lukt om Ace te activeren krijgen we een andere film met een geheel ander spelverloop, dat vrijwel niets meer te maken heeft met datgene dat Dexter moet doen in hetzelfde onderdeel van het spel. Lukt het Ace door een veld te loodsen -al dan niet met de nog duistere capaciteiten- dan verandert hij weer in Dexter en vervolgt z'n weg.
In het geheugen van de CD-I speler wordt je score bijgehouden, maar ben je 'uit' dan moet je gewoon opnieuw beginnen. Meestal is dat vervelend, maar dit stukje software heeft als schouwspel zoveel te bieden dat een 10e keer door een veld springen en rennen nog steeds leuk is, waarbij ook de toeschouwers kunnen genieten van de opvallende beelden en geluiden, die deze software te bieden heeft. Aardig is, dat de eindbeelden bij een verloren ronde niet steeds identiek zijn en dat de filmpjes, die verschijnen bij het pauzeren van het spel ook wisselen. Gedeeltelijk is dit afhankelijk van je vorderingen, maar er is alles aan gedaan om verveling te voorkomen: steeds iets nieuws, regelmatig andere animaties.
Wie SPACE ACE kent van de Amiga of PC kan het rustig nogmaals spelen, want zowel spel als film zijn op CD-I veel uitgebreider; met de nadruk op veel.

EVEN SCHRIKKEN...

De prijs is even schrikken, althans bij een dergelijk produkt. Een RPG, bordspel of strategiespel met zo'n prijskaartje kun je vele malen spelen en dan meestal nog met verschillende instellingen en moeilijkheidsgraden. Met dit spel ben je echt heel lang zoet, maar uit is uit en dan zijn er geen mogelijkheden om SPACE ACE op een andere manier nogmaals te spelen. Wel kun je binnen het spel kleine zijsprongen maken (zoals het inschakelen van Ace) die voor wat variatie zorgen, maar echt anders wordt een dergelijk programma natuurlijk niet en de animo zakt naarmate je de scènes vaker hebt gezien. Gelukkig is software voor CD-I te huur en deze titel is dan ook uitermate geschikt om bij de videotheek te huren voor een verregend weekeinde.

KONKLUSIE

De tekenfilm is magnifiek en loopt als een trein dankzij de MPEG-module. Spraak, muziek en geluidseffekten zijn voortreffelijk. Het spel is bijzonder lastig, maar de uitdaging om een scène verder te komen maakt het spel zeer verslavend. Gezien de hoge moeilijkheidsgraad van SPACE ACE is deze titel ongeschikt voor beginners of reumatische spelers. Je moet erg snel reageren (maar alert zijn, want té snel is ook niet goed), zeer soepele vingers, nog elastischer duimen en ook nog arendsogen hebben. Huur je het spel voor een paar dagen, dan zit je in die periode ook gekluisterd aan de TV, dus wie z'n kijktoestel met huisgenoten moet delen, zal hiermee wel degelijk rekening moeten houden.

SPACE ACE is niet alleen een topspel, maar ook een boeiend kijk- en luisterspel. Beeld en geluid zijn om te smullen!
Deze CD-I versie overtreft - voorlopig- alle concurrenten in dit genre en is dus op dit moment de trendsetter wat betreft de mogelijkheden van een interactief videospel. Uiteraard is deze kwaliteit over een jaartje heel gewoontjes, maar voorlopig hebben Philips met CD-I en de softwarehuizen, die dit systeem ondersteunen, een gigantische voorsprong. Op een PC, Amiga, Macintosh of één van de spelconsoles zijn we deze kwaliteit nog niet tegengekomen. Sonic is hierbij vergeleken een stumpertje en Mario kan naar het bejaardentehuis.

Alfred.

BEELD:	10
GELUID:	10
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	5

Beschikbaar gesteld door MVSP.

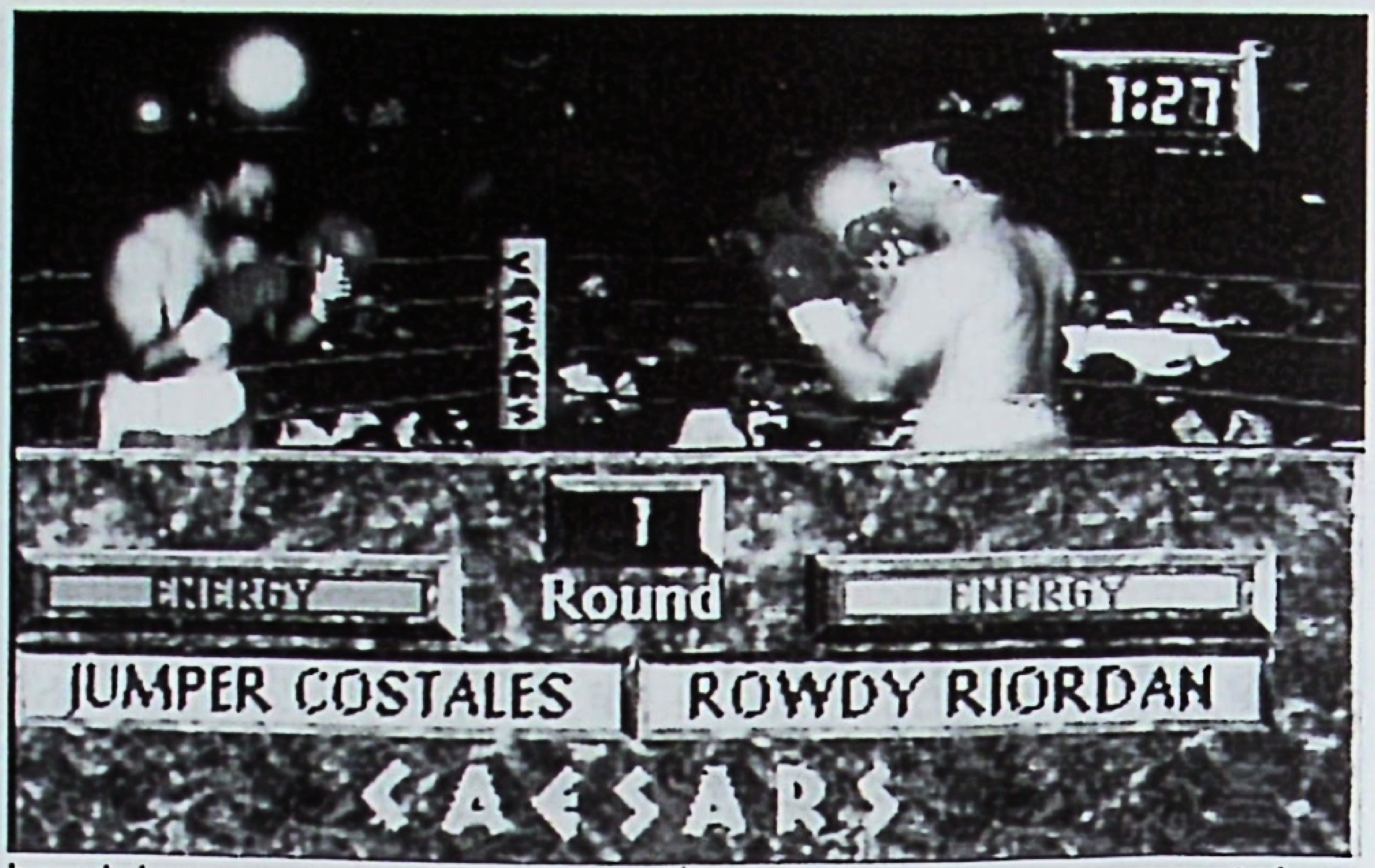


CAESARS WORLD OF BOXING

Softwarehuis: Philips Interactive media.
CD-I (+ Digital Video Cartridge!).
Afstandsbediening, Touchpad.
Aantal spelers: 1 of 2.
Spraak en schermteksten: Engels.
Handleiding: Engels.
Richtprijs: FL. 99,95







Dit is een boks-simulator voor 1 of 2 spelers, waarbij gebruik gemaakt wordt van gedigitaliseerde films van echte sportmensen, zodat een video-cartridge noodzakelijk is om zo realistisch mogelijke beelden te krijgen tijdens de gevechten. CAESARS WORLD OF BOXING is absoluut geen spelletje, waarbij je -door maar wat in het wilde weg te rammenpunten of bonussen moet zien te halen. Je moet moeizaam vechten in real-time-mode, zodat een gevecht ook werkelijk enkele minuten duurt, maar i.p.v. een bloemkooloor of een knipoog hou je er een gekneusde duim en stijve vingers aan over. Hieruit kun je opmaken dat het hard werken is met de afstandsbediening of joypad. De knoppen bedienen de linker- of de rechtervuist en de cursor bepaalt wat voor stoten je geeft. Verder kun je trainen in de gymzaal, trainen tegen een sparring partner, onderhandelen met managers of promotors en zelfs groupies doen mee in het spel. Heel langzaam moet je een carrière opbouwen en met veel moeite kun je dan uiteindelijk punten scoren tegen de topboksers uit het programma.

Beeld en geluid zijn uitstekend en voorzien van commentaar van sportverslaggevers. Verder is het programma erg goed, maar ongeschikt voor de spelfanaten. Je zult van boksen moeten houden en serieus aan de slag moeten gaan met deze software. Om die reden geef ik dan ook slechts een zesje bij spelkwaliteit, want het programma is te 'ernstig' om gewoon als lekker spelletje te spelen.

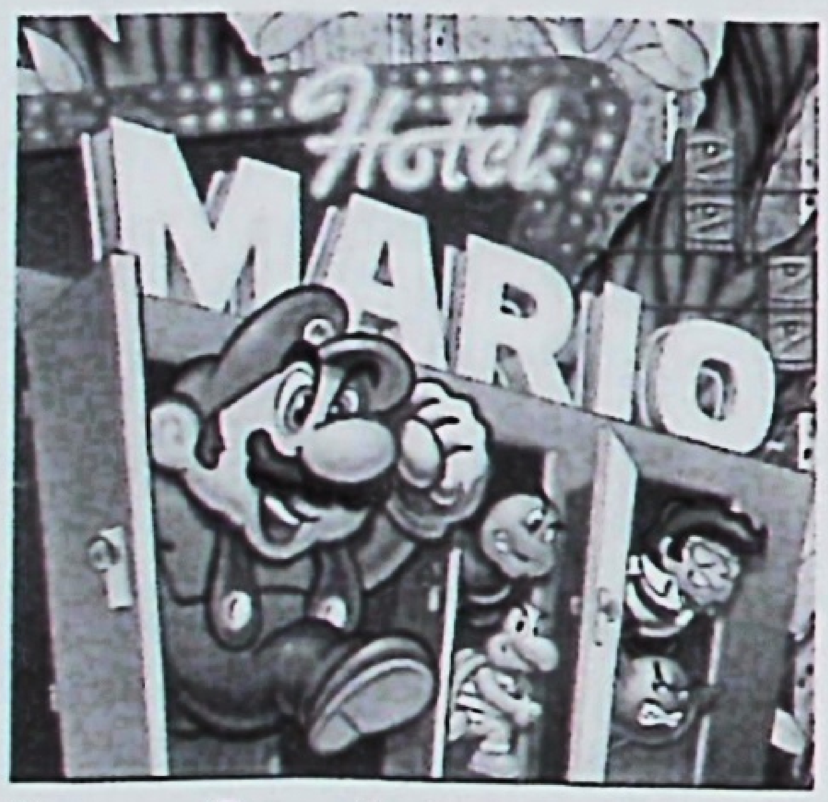
Alfred.

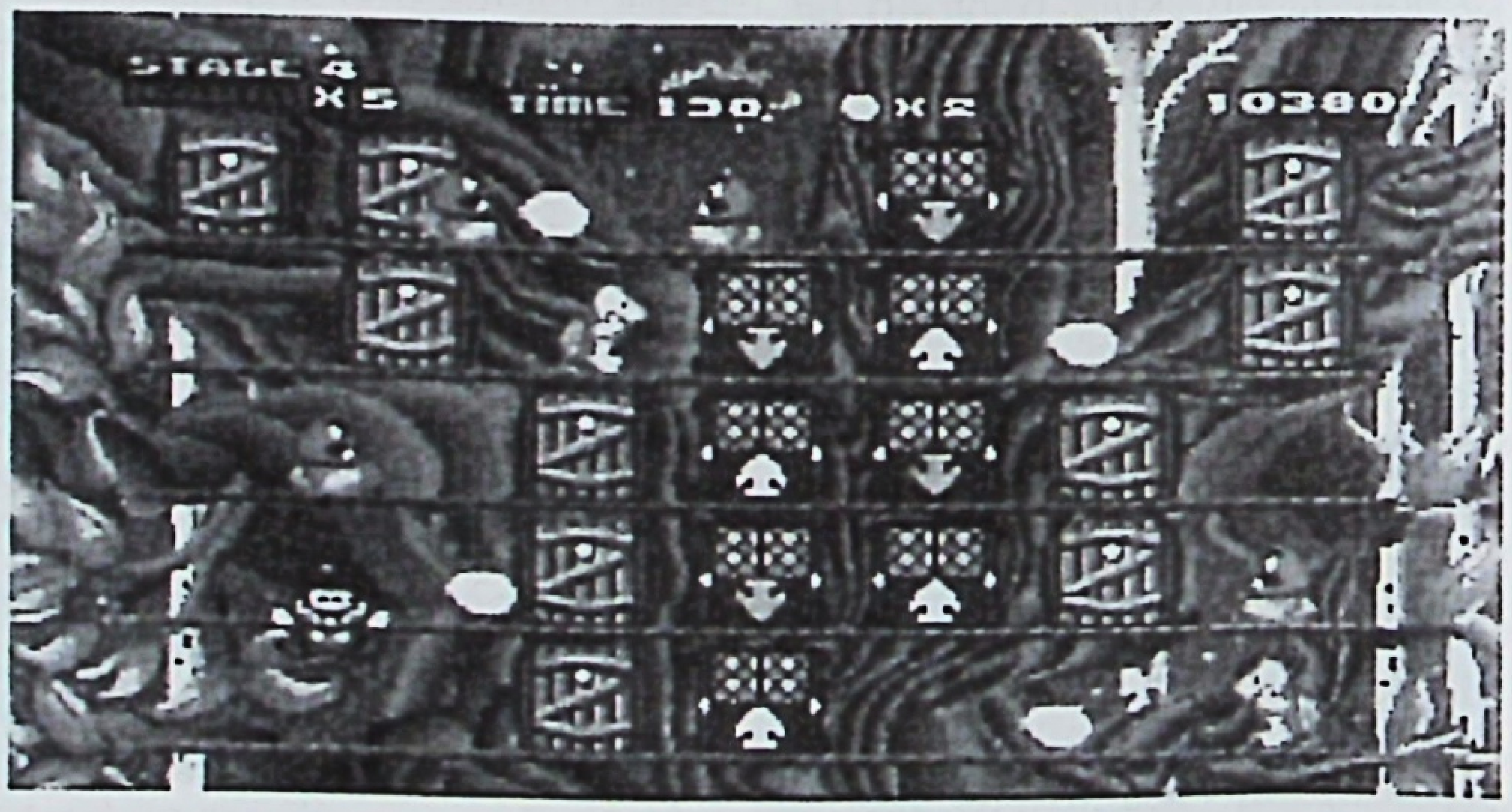
BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	8

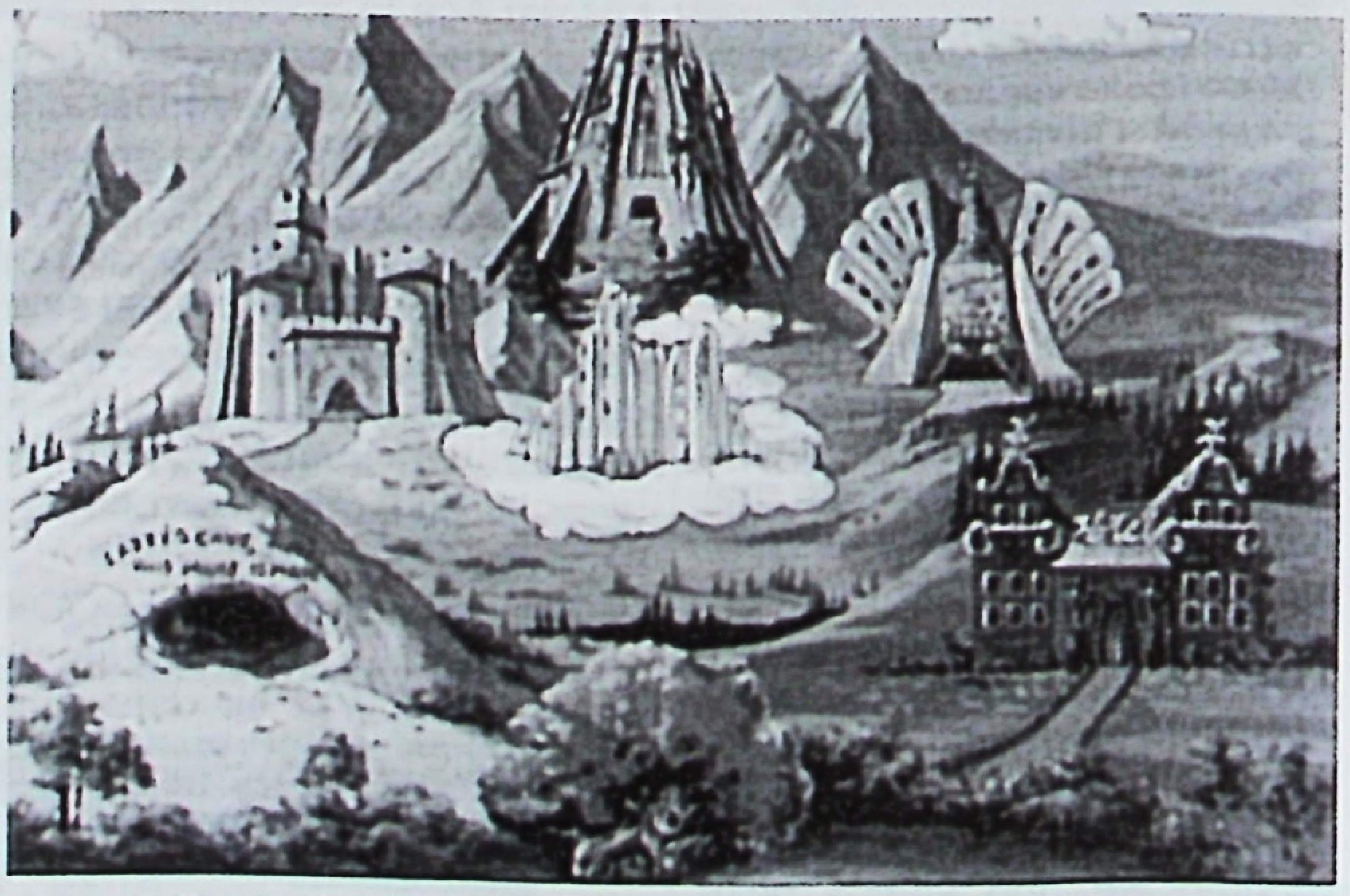
Beschikbaar gesteld door MVSP.

Hotel **MARIO**

Softwarehuis: Nintendo.
CD-I.
Touchpad.
Aantal spelers: 1.
Spraak en schermteksten: Engels.
Handleiding: Nederlands, Engels, Frans, Duits.
Richtprijs: FL. 99,95







Dit spel rond Mario en Luigi komt uiteraard van Nintendo, maar is origineel voor CD-I gemaakt, dus het is geen conversie van een ander systeem. Het is een platformspel, verdeeld over 6 levels met 10 velden en een zevende level met 15 velden. Alle levels zijn hotels met deuren en liften. Als schietend en springend moet je alle deuren sluiten om zodoende de tegenstanders te hinderen in hun tocht door het hotel. Om het extra lastig te maken moet je reeds gesloten deuren juist weer openen, omdat daar eventuele bonussen verborgen liggen. Door het openen lok je de vijand echter weer naar je toe, dus maak je borst maar nat.

Zoals gebruikelijk bij dit soort spellen wordt de moeilijkheidsgraad heel langzaam opgebouwd. De spelsituatie kan alleen bewaard worden, als je een hotel (level) volledig hebt afgewerkt. Op een landkaart worden de 'schoongeveegde' hotels getoond en via deze kaart is het mogelijk reeds doorgewerkte hotels nogmaals te spelen.

Beeld en geluid zijn uitstekend en nog beter is de spelkwaliteit. Zoals te verwachten was van Nintendo is het spel zeer boeiend en verslavend, maar gelukkig ook leuk. Uiteraard ontbreken verborgen items, eindmonsters en andere narigheden niet in dit spel.
Aanrader!!

Alfred.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door MVSP.

VERBETERINGEN BIJ CD-I

Op enkele punten zijn de CD-I produkten wat verbeterd. Ten eerste zitten alle CD's tegenwoordig in de gangbare doosjes zoals ze ook voor audio-cd's worden gebruikt zodat ze nu ook passen in rekken, zuilen en andere CD- opbergsystemen.
De tweede verbetering zit 'm in de geluidsweergave van de speelfilms op CD. Het geluid is gecorrigeerd zodat vervorming van het audio-signaal nu niet meer voorkomt. Vooral de eerste films hadden soms nogal wat last van overmodulatie.

ULTIMA 8: PAGAN

Softwarehuis: Origin.
Min. 80486DX/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0 of hoger, VGA, harddisk, muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
AdLib, Sound Blaster, MPU 401 interface.
Richtprijs: FL. 139,=
Speech Pack FL. 69,=

Op de harddisk is ruim 30Mb. nodig voor het hoofdprogramma en nog eens dik 7Mb. voor het extra spraakpakket. Voeg daarbij nog ruimte voor wat SAVE-files en een 40Mb. harddiskje is propvol.
CD-ROM: op CD is ULTIMA 8 verkrijgbaar voor FL. 179,=. Dit pakket is inklusief Speech Pack, maar moet helaas nog steeds op de harddisk gezet worden. Ruimtebesparend is de CD-versie dus niet; wel goedkoper.
De ideale configuratie voor beide versies is een 80486DX2 processor en 8Mb. RAM.
Het programma kan problemen opleveren met memorymanagers. Aanbevolen wordt een 'kale' bootdisk aan te maken met himem.sys. Als je 4Mb. in je computer hebt, gebruik dan 128Kb. voor Smartdrv. Het programma werkt niet met EMS. Heb je geld, koop er dan 4Mb. bij.

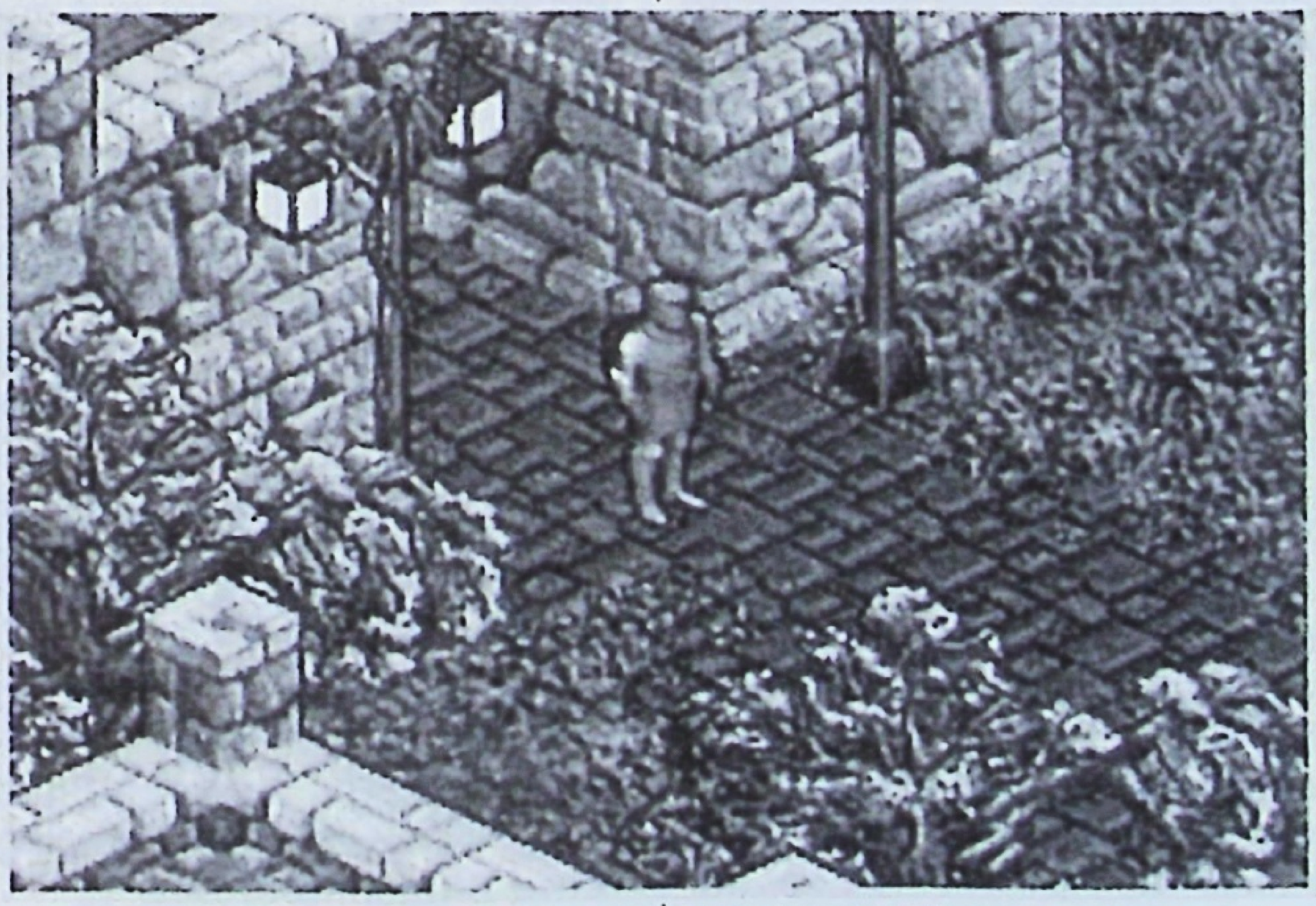
Ultima 8 kost tijd. Heel veel tijd zelfs. Tijd die je normaal zou besteden aan je vriendin, je familie, je nachtrust, je werk, je hond of je postzegelcollectie. Om maar even vooruit te lopen op de loftuitingen verderop in dit artikel: de nieuwe Ultima is groot, verslavend en (zoals bij Origin wel gebruikelijk) ontiegelijk moeilijk.

Ultima 8 is in zoverre anders dan de voorgaande delen, dat je niet meer met een party op stap gaat. De Avatar (die in U8 verplicht mannelijk is) moet het (tot zover ik ben gekomen) dus alleen opknappen en kan niet langer rekenen op de hulp van Shamino, Dupre en Iolo.

Wat ook afwijkend mag worden genoemd, is de plaats waar het verhaal van U8 zich afspeelt. Je begint namelijk niet in Britannia, maar op de wereld Pagan. Je aartsvijand, de Guardian, is jouw voortdurende bemoeienissen meer dan zat en verbant je daarom naar Pagan, zodat hij in de tussentijd Britannia en de aarde aan zich kan onderwerpen. Als Avatar heb je daar natuurlijk weinig zin in, zodat je een groot deel van U8 bezig bent met het zoeken naar een manier om Pagan te verlaten en de Guardian eens even flink de oren te wassen.
Je begint op de rotsen naast Tenebrae, de grootste (en voor zover bekend enige) stad van Pagan. Net uit het water gevist door een behulpzame visser die je wat meer vertelt over je nieuwe verblijfplaats, ben je vrijwel meteen getuige van een executie door de weinig tolerante heerseres van de stad, Lady Mordea. Mordea maakt korte metten met eenieder die het gezag ondermijnt, de wet overtreedt of in haar bijzijn de verkeerde kant uitkijkt, danwel met de ogen knippert. Normaal komen deze dames (evenals ook heren met dergelijke dictatoriale neigingen) vanzelf terecht in de wereld die SM heet, maar Mordea was helaas erfgename van de troon en alleen erfgenamen kunnen deze bestijgen. Heersers over de stad Tenebrae beschikken namelijk allemaal over de (slechts door erfelijkheid te verkrijgen) krachten van Hydros, heerser van het water en daarmee macht over het water. In U8 spelen nog drie andere elementen mee, te weten: Stratos (lucht), Lithos (aarde) en Pyros (vuur).
Na de executie kom je er in de stad achter, dat de Guardian bij de bewoners van Pagan zeer goed aangeschreven staat. Sterker nog, wanneer je hen vertelt over jouw ervaring met dit figuur, word je met de nek aangekeken vanwege belediging van hun held! Hier is iets goed mis...
Bij de stedelijke bibliotheek vertelt men je contact te zoeken met de tovenaar Mythran, als je tenminste ooit Pagan nog wilt verlaten. Na een bijzonder lange zoektocht weet Mythran je op te vrolijken met de mededeling dat je meteen weer terug naar de stad kunt, omdat je daar naar de Necromancer moet om hem om hulp te vragen. De Necromancer (aanhanger van Lithos en woonachtig op het kerkhof) blijkt echter ziek. Gelukkig zijn de andere volgelingen van Lithos wel bereid je een audiëntie te veroorloven, als je even hun heilige dolk haalt die Mordea van hen heeft gestolen. (Zucht!) Na twee avonden in het paleis rond te hebben gehobbeld heb ik van alles gevonden, tot sleutels aan toe (die ik echter nergens kan gebruiken), behalve de bewuste dolk...

BEELD en GELUID

Technisch gezien is Origin volledig met z'n tijd meegegaan. Zo ziet Pagan er gewoonweg zeer goed uit, mede dankzij het feit dat het perspectief, vanwaar je het speelveld in ogenschouw kunt nemen, is veranderd. Niet langer bekijk je de zaken van bovenaf (zoals in U7), maar vanaf de zijkanten, op een manier zoals je wel gewend bent van spellen als Syndicate. Dit verhoogt de overzichtelijkheid van het spel enorm.







De animatie verdient ook een pluim. Volgens de makers zijn er 1.200 frames gebruikt om de Avatar zo natuurgetrouw mogelijk te laten bewegen. Nu heb ik ze uiteraard niet allemaal geteld, maar feit is wel dat de animatie van uitzonderlijk goede kwaliteit is.
Het geluid spreekt mij persoonlijk iets minder aan. Hoewel er aardig wat muziek is geproduceerd voor dit spel, bestaan de deuntjes meer uit achtergrondpingeltjes dan uit volwaardige melodieën. Neemt niet weg dat de muziek sfeerverhogend werkt.
Al dit moois heeft echter ook wat nare gevolgen:

HARDWARE

Zoals we van Origin inmiddels wel gewend zijn, stelt ook dit programma forse eisen aan de hardware. Een 486-er is aan te raden om de vaart in het programma te houden, en dat geldt nog meer voor een flinke hoeveelheid RAM en een snelle harddisk. Het programma blinkt namelijk uit in overmatig harde schijfgebruik en met veel RAM kun je dat enigszins binnen de perken houden. Vergis je niet, het opbergen van een savegame duurde op mijn 486DX/40Mhz. af en toe 1 tot 2 minuten! Erg frustrerend als je op een moeilijk punt in het spel bent aangekomen en je je niet alleen moet ergeren aan het feit dat je constant dood gaat, maar ook nog aan het steeds lange tijd moeten wachten alvorens je een nieuwe poging kunt wagen. Ook bij 'gewone' handelingen, zoals lopen door de omgeving van Pagan, wordt de harde schijf regelmatig aangesproken. Je bent dus gewaarschuwd!

VERZORGD

Je kunt op Origin veel aanmerken, maar niet dat ze geen aandacht besteden aan de verzorging van hun programma's. In de doos zitten namelijk niet alleen acht diskettes met het programma, maar ook een quick reference guide, een 'normale' handleiding, een stoffen kaart van Pagan en een munt met daarop een pentagram.

BETUTTELING

Helaas ook toegevoegd zijn enige typisch Amerikaanse vormen van betutteling. Klaarblijkelijk om allerlei gezeur met fatsoensrakkers (die heb je niet alleen in Urk, maar ook in de USA) te vermijden, heeft Origin het nodig gevonden om voorzorgsmaatregelen te nemen, hetgeen inhoudt dat je in de handleiding kunt lezen wat 'pagans' en 'pentagrammen' nu precies zijn. Al dit moois wordt dan ook nog gevolgd door de mededeling dat Origin zich distantieert van iedere andere mogelijke interpretatie van het bovenstaande, zoals ook wel omschreven in de handleiding, artikel 3-sub-b, derde paragraaf, vierde regel van onderen, zesde woord van links, vierde komma, net onder de koffievlek. Blgh! Nog minder vrolijk word ik, als er tien regels verderop wordt gewaarschuwd dat epilepsie-patiënten dit spel maar beter niet kunnen spelen. Dat wordt nog aangevuld met enkele waarschuwingen, die te belachelijk voor woorden zijn, maar die we hier toch even herhalen.

"Wanneer je ooit wel eens duizelig bent geworden na het zien van flitslicht, speel dan U8 niet. Mocht je dus ooit scheef zijn weggedraaid nadat oom Rudolf op een verjaardag recht in je ogen had geflitst met zijn nieuwe Minolta, dan kun je je computerhobby wel vergeten..."

"Ouders moeten hun kinderen blijvend observeren wanneer ze aan het spelen zijn. Zien ze even wat wazig of knipperen ze vreemd met hun ogen (Mordea's zijn dus ook al aan het werk in de gezondheidszorg), zet dan meteen de computer uit en ren naar de dokter. Vergeet ook je kind niet."

Verdere nuttige adviezen van Origin: ga niet te dicht op het scherm zitten, speel op een kleine monitor, speel alleen als je de nacht ervoor goed hebt geslapen, rust tien minuten tot een kwartier per uur dat je speelt en last but not least, zorg dat je kamer goed verlicht is!

Het licht is bij Origin in elk geval ver te zoeken.

SPEECHPACK

Dit is het enige punt waarop je forse kritiek kunt leveren. Want persoonlijk vind ik het drie floppy's bevattende Speechpack met daarop slechts 4Mb. aan spraak bij lange na geen 69 gulden waard. Hoewel de extra spraak wel degelijk sfeerverhogend werkt, moet je voor dat kleine beetje extra flink in de buidel tasten. De weinige zinnen die deze add-on bevat, hadden met gemak in het hoofdprogramma kunnen worden opgenomen. Sterker nog, dat had Origin meteen moeten doen, net als ze overigens zelf al deden bij Ultima 7! Bij de meeste programma's is het tegenwoordig standaard, dat er (wat) gedigitaliseerd geluid is inbegrepen. De volledig van spraak voorziene versies worden dan op CD uitgebracht.

De aanschaf van het Pack moet ik je om dit alles sterk afraden. Waarom heeft Origin voor 69 gulden niet een speech-CD uitgebracht, met daarop spraak voor het volledige spel? Op deze manier werk je als softwarehuis illegaal kopiëren zelf in de hand. 'Oplichterij' is het enige woord dat bij dit soort praktijken past. Bah!

KONKLUSIE

Al met al is Ultima 8 zijn geld meer dan waard. Hoewel 140 gulden veel geld is, krijg je voor dat bedrag wel een verzorgd produkt, waarmee je zeer lange tijd bezig zult zijn. Het enige probleem is dan nog of U8 je wel of niet aanspreekt. Het hele spel zit, zoals je hierboven hebt kunnen lezen, vol met verwijzingen volgens het kastje-muur-principe. Houd je hier niet van, dan is U8 af te raden.

RPG'ers en de meeste adventure-liefhebbers zullen hier echter geen enkel probleem in zien, zodat voor hen geldt: verplichte aanschaf. Getver, wat een cliché.

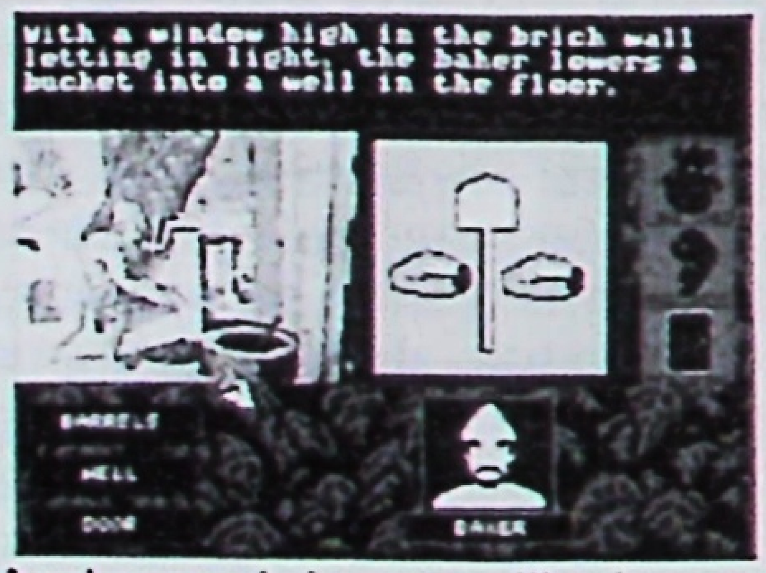
Arjan Dasselaar.

ULTIMA:	
BEELD:	9
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	10
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	9
SPEECHPACK:	
GELUID:	8
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	1

Beschikbaar gesteld door D+S Software en Computercollectief.

GOLDEN IMMORTAL

Softwarehuis: Whitestar Mageware.
Min. 80286, min. 640Kb., DOS 3.1 of hoger, VGA, CD-ROM drive, harddisk, muis.
Aantal spelers: 1.
AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 99,=



Andermaal is een illusie aan flarden geschoten. Geloofde ik eerst nog dat er ooit een einde zou komen aan milieuvervuiling, het financieringstekort, het mestoverschot, oorlog en de VVD, maar nee hoor. En opnieuw ben ik zwaar teleurgesteld.

Wie dacht dat CD-ROM software automatisch topkwaliteit garandeerde, hoeft alleen maar naar Golden Immortal te kijken om het tegendeel voor zichzelf te bewijzen. Het CD-tje is weliswaar uitstekend geschikt als frisbee, maar als spel stelt het geen meter voor. Toch is dat jammer. Natuurlijk, om te bewijzen dat de afkorting CD ook wel eens kwaadaardige zaken omvat, hoef je niet verder te kijken dan onze eigen Tweede Kamer. Maar blijkbaar hebben ook de producenten van het nieuwe digitale medium CD zich inmiddels aangesloten bij de stelling dat de mens van nature geneigd is tot alle kwaad, er derhalve weinig goeds van te verwachten valt en je ergo ook geen moeite hoeft te doen om er toch nog wat van te bakken. (Goed, Rebel Assault en de Kama Sutra uitgezonderd, maar voor de rest is het al hommeles sinds homo sapiens ontdekte dat een knuppel ook kan worden gebruikt voor het kraken van schedels in plaats van kokosnoten. Deze CD is derhalve het schoolvoorbeeld van de gecomputeriseerde schedelkrakende knuppel.)

"Wat is er dan precies mis mee?", zo vraag je je na bovenstaand, ietwat terughoudend begin, ongetwijfeld af? Komt'ie:

1. De CD bevat bij lange na niet de beloofde 120Mb. aan grafisch materiaal.
2. Het beeld is slechter dan op de doorsnee 8-bitter en doet denken aan abstracte kunst of aan een ongelukje met wat gevarieerde verfsoorten.
3. Het spel is onbegrijpelijk, onbestuurbaar en oersaai.
4. De adults-sectie die Golden Immortal bevat, veroorzaakt eerder impotentie dan het tegenovergestelde. Blijkbaar hadden de makers een hekel aan Freud en de menselijke voortplantingsdrift. Is dit soms een poging om het marktaandeel van Durex te verkleinen?
5.

De adults-sectie is ook nog op de een of andere Amerikaanshypocriete wijze beveiligd, met een in de (slechte) handleiding vermeld wachtwoord.

6. Het geval kost nog 99 gulden ook. De verdrinkingsdood is vele malen goedkoper en pijnlozer.
7. Moet ik nog verder gaan?

Als positief nieuws kunnen we u nog melden dat een vervolg bij mijn beste weten niet gepland staat, dat ik al weer buiten mag spelen van de dokter en dat de begeleidende muziek van redelijke kwaliteit is.

Verder is de CD, dat moet ik toegeven, uitstekend geschikt als weggevertje op een verjaardag van iemand, van wie je niet weet wat je hem moet ge-



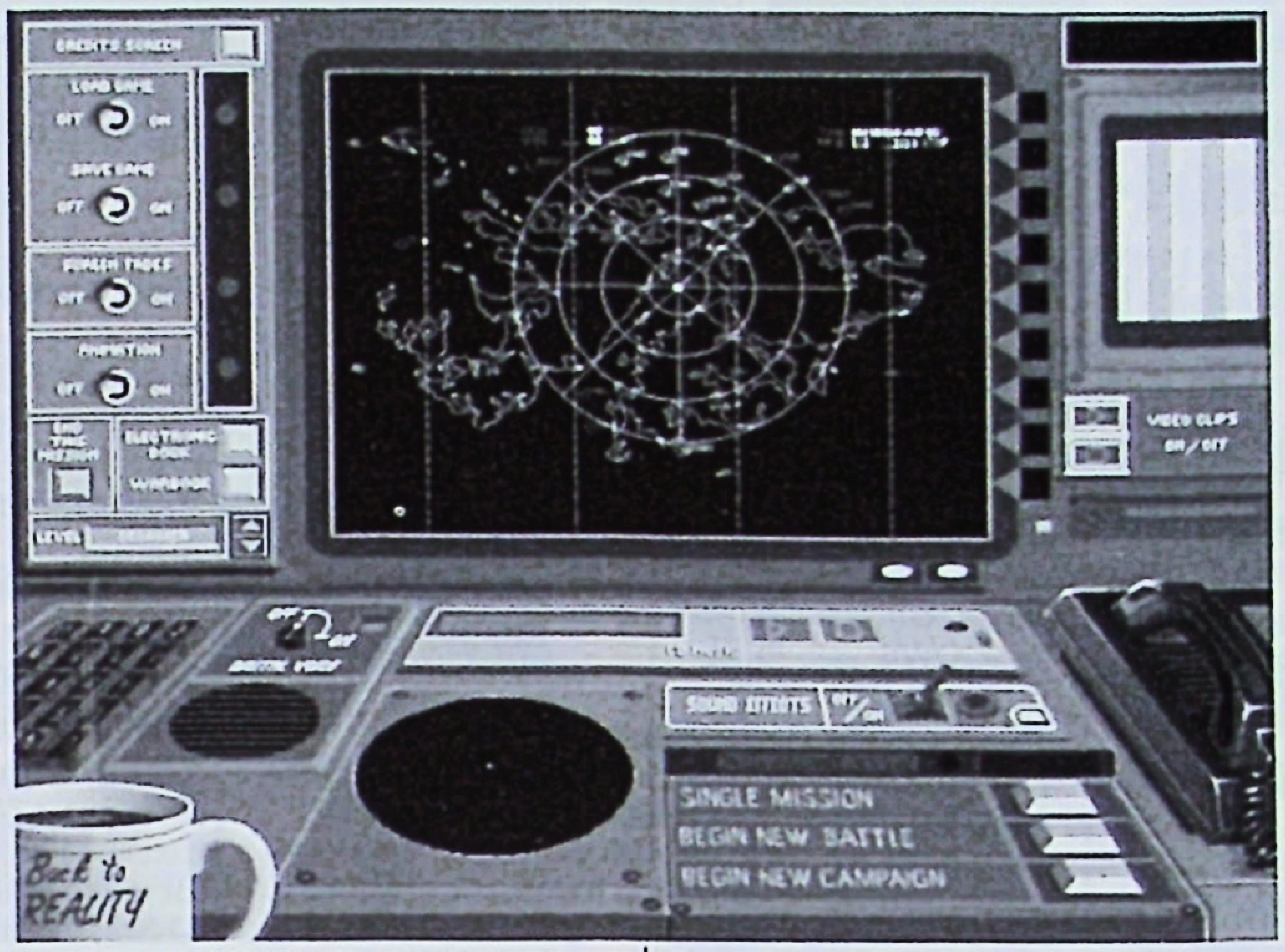
ven. Verzeker je er wel even van dat hij geen CD-ROM-speler heeft, want anders heb je een kennis minder. Enig ander mogelijk doel voor dit geval is je ergste vijand. Die moet dan uiteraard wel een CD-ROM-speler hebben, anders komt hij er te genadig vanaf. Wordt het niet eens tijd dat de VN een resolutie aanneemt tegen dit soort rotzooi?

Arjan Dasselaar. Met dank aan psycho-geriatrisch ziekenhuis De Dwangbuis, zonder welk snel ingrijpen deze recensie nimmer tot stand had kunnen komen.

BEELD:	3
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	2
DOCUMENTATIE:	2
PRIJS:	1

AEGIS GUARDIAN OF THE FLEET

Softwarehuis: Software Sorcery.
Min. 80386DX, 4Mb., 20Mb. op harddisk, CD-ROM drive min. 150Kb/sec., VGA/SVGA, muis, keyboard.
Aantal spelers: 1.
Geluid: Soundblaster.
Prijs: 189,=





Het spel is alleen verkrijgbaar op CD-ROM, maar heeft om te kunnen draaien daarbij toch nog 20Mb. op de hard disk nodig. Het installeren duurt erg lang, ondanks het feit dat CD-ROMS en hard disks snel met elkaar kunnen werken. Dat komt omdat er erg veel files geïnstalleerd moeten worden.

Simulaties van hypermoderne oorlogsschepen zijn tamelijk zeldzaam. Wie genoeg heeft van al die zeeslagen uit de Tweede Wereldoorlog, waarmee de markt momenteel wordt overspoeld, heeft vast wel trek in een rondvaart in een hypermodern fregat. Met 'Aegis, guardian of the fleet' krijg je de beschikking over een raketten spuwend zeemonster, waar je 50 jaar geleden waarschijnlijk de complete Japanse vloot mee naar de kelder had kunnen jagen. En dat zonder ooit een Japans schip in zicht te hebben gekregen.

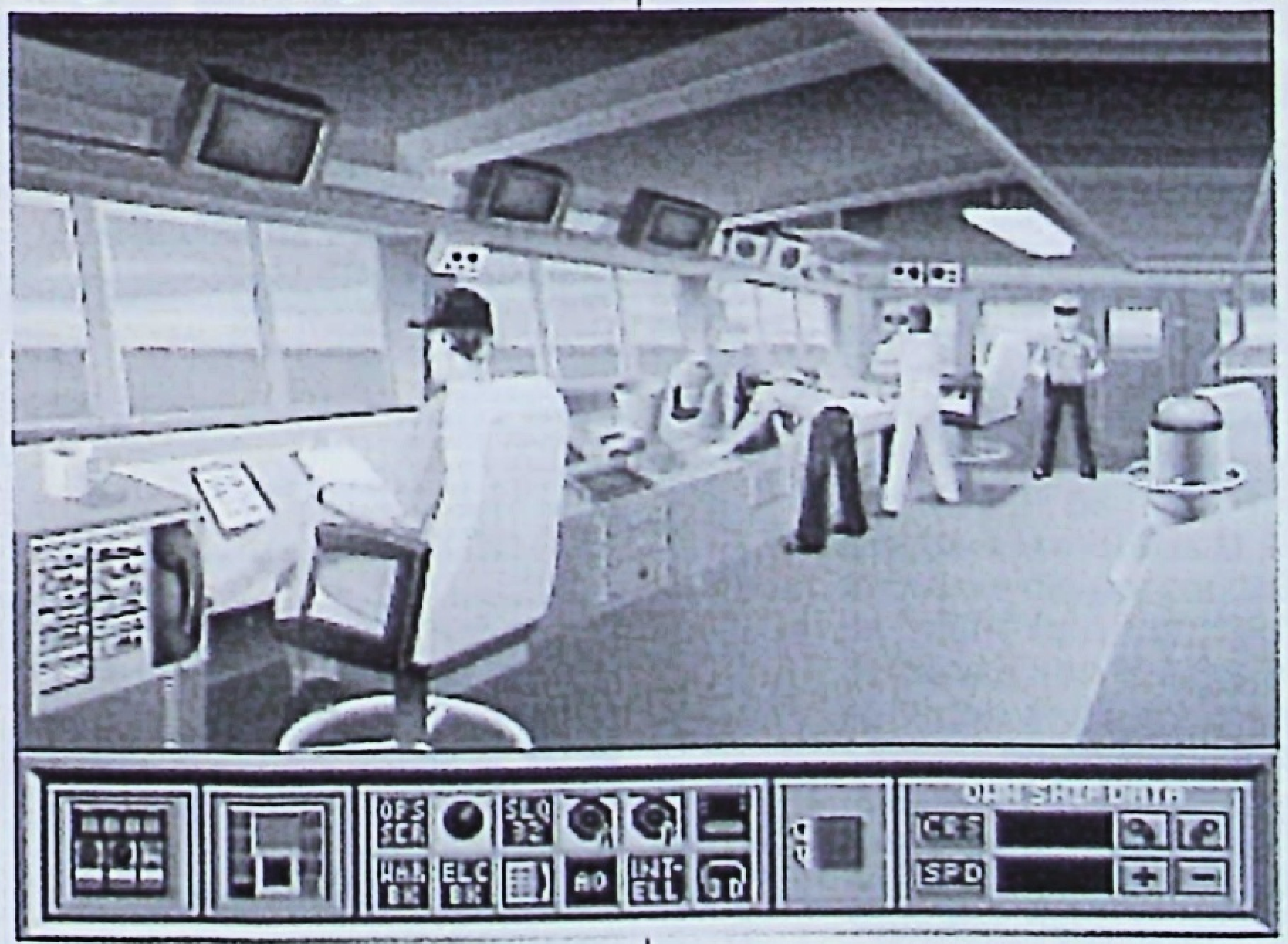
AEGIS is (behalve Grieks voor 'Schild van Zeus') een Amerikaans oorlogsschip uit de Ticonderogaklasse, uitgerust met de nieuwste elektronische speeltjes. Deze drijvende raketbasis kan luchtdoelraketten afvuren op een compleet squadron vliegtuigen, tegelijkertijd andere schepen onder vuur nemen met Harpoon- raketten, ook nog eens landdoelen onder vuur nemen met Tomahawk- kruisraketten, duikboten naar de bodem van de oceaan jagen met doelzoekende torpedo's en raketten plus ook nog gewone torpedo's afvuren op schepen als de Harpoons op zijn. En dan staan er ook nog een paar kanonnetjes op het dek, maar die worden waarschijnlijk alleen gebruikt tegen rubberboten of andere scheepjes, die onopgemerkt hebben kunnen naderen. Rest nog het Vulcan snelvuurkanon op het dek, bekend van de jachtvliegtuigen, waarmee je de raketten van de tegenpartij kunt pareren, een variant op de Nederlandse 'Goalkeeper'. Je zou bijna medelijden krijgen met de ongelukkige tegenstander, die het pad van deze zevenkoppige zeedraak kruist.

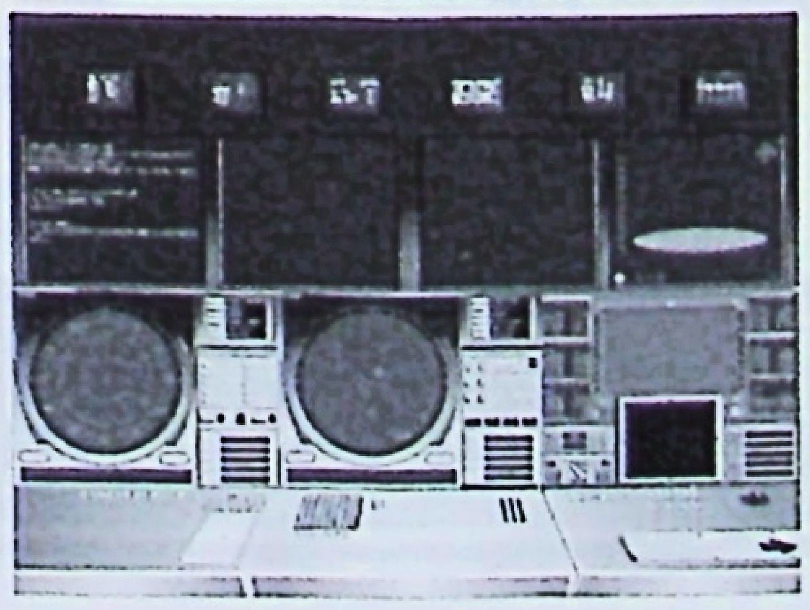
INGEWIKKELD

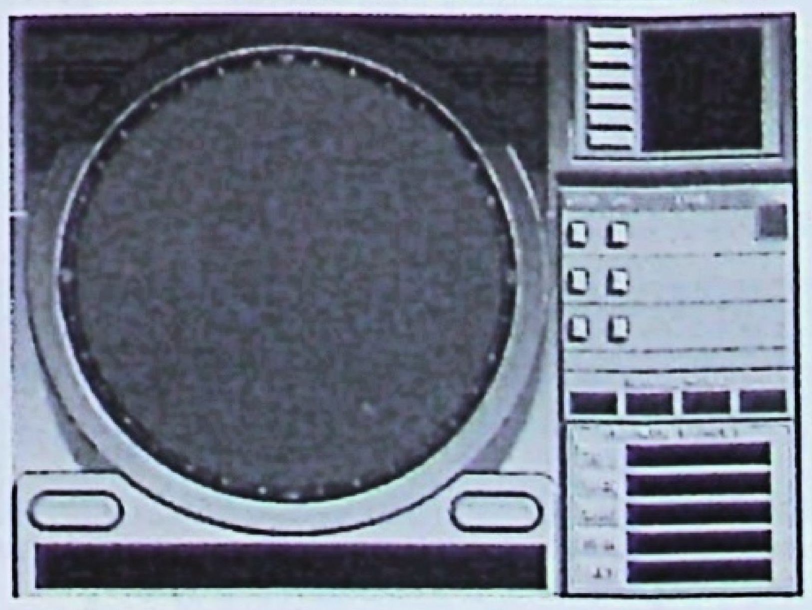
Zoveel apparatuur en wapens, dat moet wel een ingewikkelde simulatie opleveren en dat is ook zo. Een zee van schermen en knoppen, zelfs een astronaut zou er tureluurs van kunnen worden. Radar, sonar, vuurcontrole, informatiecentra, tactische driedimensionale kaarten; wie het allemaal beheerst kan waarschijnlijk zo als volwaardig bemanningslid aan boord van het echte schip stappen.
AEGIS is een produkt van Software Sorcery, een bedrijf dat ons eerder 'Jutland' schonk. Bij Jutland, in de Eerste Wereldoorlog was het leven nog relatief eenvoudig. Grote kanonnen, die vooral naast het doel schoten en enkele onbetrouwbare torpedo's, anders niets. Software Sorcery, een softwarehuis dat zijn logo met het draaiende zwaard tegenwoordig vergezeld laat gaan van de klanken van de treurmars uit Wagners "Siegfried", hanteert een consequente stijl. In SVGA leest de computer wederom mooie plaatjes van varende schepen van de CD-ROM, met daarbij fraaie gedigitaliseerde muziek. Daarnaast zijn er ook nog stukjes video, waarbij vooral die van raketlanceringen en ontploffende schepen echte blikvangers zijn.

De besturingsschermen mogen er ook wezen. De driedimensionale kaart verdient een groot compliment. Wat echter weer ontbreekt zijn beelden van de buitenkant van het schip of van andere schepen of vliegtuigen. Naar buiten kijken is simpelweg niet mogelijk. Het is ook nergens voor nodig, want het bereik van de raketten en de radar is zo groot, dat je de vijand toch nooit te zien krijgt.
Dat gegeven maakt van AEGIS toch een wat afstandelijk spel, waarbij je nooit het gevoel krijgt dat je echt bij een zeeslag betrokken bent. Maar dat geeft wellicht alleen maar de realiteit van de moderne oorlogvoering ter zee weer.
Om het spel te leren zijn er allereerst 18 trainingsmissies. Dat varieert van het tamelijk laf in de grond boren van enkele ongewapende koopvaardijschepen tot de jacht op de overgelopen bemanning (maar naar wie zouden Amerikanen tegenwoordig eigenlijk moeten overlopen?) van een identiek fregat. Daarna kunnen diverse zeeslagen worden gespeeld. Die van de Falklandoorlog in 1982 bijvoorbeeld, waarbij overigens geen enkel Amerikaans schip betrokken was. Of Desert Storm in 1991, waarbij op wat meer weerstand mag worden gerekend dan in het echt, want voor zover mij bekend is er in die oorlog geen enkel schip door Irak aangevallen, afgezien van de mammoettankers. Hypothetische scenario's zijn die van de Zwarte Zee en de Adriatische Zee. Die hebben alles met het uiteenvallende Oostblok te maken. Alles samengevoegd kan ook een complete campagne worden gespeeld.
Het begeleidende boekje geeft basisinformatie. De meeste informatie staat op de CD-ROM zelf, in de vorm van een elektronische handleiding. Daar valt -dankzij een uitgekiend hulpmenu- goed in te bladeren, maar persoonlijk geef ik toch de voorkeur aan een echt boek.
Samenvattend is AEGIS een knap gemaakt spel, dat echter lang niet iedereen zal kunnen boeien. Daarbij ontbreekt eigenlijk de spanning, die een simulatie als Great Naval Battles II zo aardig maakt om te spelen.

Frank Buurman.







BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	7
SIMULATIE:	8
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

10 CD-ROM's voor ƒ 149,00

1. DOOM (1 level)
2. STELLAR 7
3. KING QUEST 5
4. CD-ROM OF CD-ROM's
5. WORLD FACTBOOK(Wayzata)
6. THE BEST OF MEDIA CLIPS/Aris
7. PC GRAPHICS ANIMATIONS
8. TIME Magazine-Man of the Year
9. WORLD ATLAS(Software Toolw.)
10. PC KARAOKE Sing Along Classic

Media Clips Super Bundel !

Roalty free images en video's, geschikt voor entertainment, educatie, business, presentaties en.... eigenlijk voor alles. Deze set bevat tien van de best verkochte Aris MediaClips CD's. Elke CD bevat geluid, images en video's, alle images staan er zowel in 8- als 24-bit kwaliteit op, in PC en MAC formaat. Inclusief gedigitalizeerde muziek en de mogelijkheid tot het maken van een slide-show. titels in deze set :Batik Designs, Full Bloom, Majestic Places, Props, Wild Places, Jets, Business Backgrounds, Money, Money, Money !, Vintage Aloha, Worldview. Prijs ƒ 139,00

the Platinum Series

Fonts Platinum
Games Platinum
Publisher Platinum
Win Platinum
Multimedia Platinum

Per stuk ƒ 34,00, bij aankoop 4 de vijfde GRATIS !

Een vd beste shareware series momenteel te koop !

Clipart Extravaganza 2 CD set
De ultieme clipart CD set, bevat 20.000 images, 2000 True Type fonts en DTP utilities PLUS een 245 pagina boek waar alle plaatjes in staan.
DOS ƒ 109,00

Comptons Interactive Encyclopedie '94
Zeer mooie en goede encyclopedie, nu inclusief 'Virtual Workspace' , echte multimedia titel.
WIN ƒ 99,00

Microsoft Encarta '94
De mooiste en beste encyclopedie ooit op CD-ROM uitgegeven, nu sterk in prijs verlaagd.
WIN of MAC ƒ 285,00

Simtel Software Repository MSDOS
Bevat complete Simtel archive op 2 CD's, meer dan 10.000 files verdeeld in 200 categorieën. uitgegeven maart '94. DOS ƒ 51,00

Girls of Vivid II
Goede en hoge kwaliteit 18+ titel, uit de beroemde Vivid reeks, 2000+ plaatjes.XXXDOSƒ 79,00

Sexiest Women on CD
Leuke 18+ titel met meer dan 500 afbeeldingen van zeer pikante dames (nou ja, dames ?) XXX
DOS ƒ 48,00

Come Play with me

Waanzinnig mooie 18+ film, interactief, in het nieuwe AVI 1.1 formaat, dus nog betere kwaliteit film !
XXX WINDOWS ƒ 89,00

Complete House
Historie Amerikaanse architectuur in woord en foto's, hoe ontwerp ik een huis/waar moet je opletten ? En ' create your own dream living space' met CAD/FP.
WINDOWS ƒ 49,00

Supersonic
The Multimedia Guide to Modern Aircraft Een enorme hoeveelheid aan gegevens over de moderne militaire luchtvaart. Die plaatjes, silhouettes en video's bevat van meer dan 100 vliegtuigen. Tevens info over raketten en beroemde historische vliegtuigen, cockpit simulaties en games ! WIN prijs ƒ 149,00

Crital Path Zie gids nr. 24 ƒ 77,00
King Quest VI ƒ 59,00
Chaos Continuum Zie nr. 25 ƒ 59,00
Indiana Jones and the Fate of Atlantis ƒ 73,00
7th Guest ƒ 69,00
Return to Zork ƒ 69,00
Myst ƒ 149,00
King Quest V + VI ƒ 89,00

Mario is Missing CD-ROM DeLuxe
Zie software gids nr. 25 ƒ 51,00
F-15 Strike Eagle III ƒ 54,00
Best of Microprose ƒ 64,00
Mantis ƒ 43,00
Mad Dog Mcree ƒ 73,00
Eternam ƒ 119,00
Star Wars Chess gids nr. 25 ƒ 56,00
Iron Helix zie gids nr. 23 ƒ 75,00

Cica 2 Disc Set
Meer dan 1 GIGABYTE aan Windows programma's ! Een state-of-the-art Windows interface geeft toegang tot disk utilities, muis & keyboard utilities, screen savers, backup/restore programma's, performance monitors, diagnostics en data conversie programma's en drivers voor printers als zowel video kaarten ! Meer dan 200 games ! Fonts, iconen, programmeer tools . Alle files staan UITGEPAKT op schijf ! April 94 uitgegeven en bijgewerkt ƒ 45,00, WIN

Bovenstaand is een zeer kleine greep uit ons assortiment. Bel voor opname op onze mailing lijst, we houden u dan GRATIS en ZONDER VERPLICHTINGEN op de hoogte van nieuwe titels en onze SUPERAANBIEDINGEN !

Multimedia Mail Uw postorderspecialist in CD-ROM's. Postbus 135, 6600 AC Wychen. Tel. 08894-50546 Fax 08894-24788. Prijzen inclusief BTW, excl. verzendkosten ad ƒ 7,50 bij vooruitbetaling of ƒ 13,50 onder rembours
Bel uw bestelling door of stuur een gegarandeerd betaalmiddel o.v.v. gewenste titels + uw adres + uw telnr. Dealers welkom

CD-ROM-LAND

POSTBUS 1452, 4700 BL ROOSENDAAL
TEL. 01650 - 54980, FAX. 01650 - 64233, giro 2397763

VERZEND- EN ORDERKOSTEN
(exkl. 17½% BTW)
Onder rembours,
prijs van de CDROM(s) + fl.12,50.
Bij vooruit betalen,
prijs van de CDROM(s) + fl.6,50.
Geen minimum bestelbedrag.
Bij bestelling gratis katalogus.

Titel	Prijs
14000 Programs	19,00
16 Bit Sound Masterpiece	25,00
20th Century Almanac	57,00
7th Guest	49,00
"C" Programmers Library	79,00
Advantage Tennis	79,00
Aircraft Encyclopedia	79,00
All you can play	25,00
Alone in the dark	89,00
Animals of San Diego Zoo	34,00
Art Gallery Microsoft	84,00
Art History Encyclopedia	39,00
Autoregister 1994 nederlandstalig	29,00
Backroad racers	59,00
Battle Chess enhanced	34,00
Beauty and the Beast	34,00
Beethoven's 9th Symphony Microsoft	84,00
Betty Boop, en andere video CDROMs	25,00
Bibles & Religion	25,00
Capitol hill	89,00
CD-Fun House 8.0	49,00
Championship manager	69,00
Chessmaster 3000	42,00
CICA MicroSoft Windows CDROM	25,00
Cinemania '94 Microsoft	84,00
City 2000	99,00
Hot Stuff 2	49,00
House of Games II	33,00
Illustrated Works of Shakespeare	49,00
Image library II	25,00
INCA 2	85,00
Indiana Jones Fate of Atlantis	76,00
Innocent until caught	65,00
Iron Helix	85,00
Railroad Tycoon	39,00
Realms on CD-ROM	39,00
Reel Clips	51,00
Return of the Phantom	69,00
Return to Zork	59,00
Return to the moon	39,00
ROMWARE titels meer dan 50 per stuk	12,00
Sam & Max hit the road	85,00
Secret of Monkey Island	39,00
Virtual reality Madness	79,00
Vivaldi : the four seasons	58,00
VGA Spectrum I	25,00
VGA Spectrum II	48,00
Wacky Funsters	69,00
Walkthroughs and Flybys CD	79,00
Wave pool	39,00
Waynes world 2	69,00
Where is Carmen Sandiago?	69,00
Who shot Johny Rock	99,00
Willy Beamish	39,00
Win Platinum	29,00

Kom nu naar onze winkel waar meer dan 1000 verschillende CDROMs uitgestald staan, vrijdag koopavond, stationsstraat 49 Roosendaal

Titel	Prijs
Clipart Warehouse en library	25,00
Clubware titels : graph,play,VGA,win	29,00
Colossal cookbook	25,00
Commanche Max. Overkill	79,00
Communication Master	39,00
Complete Bookshop	25,00
Comptons 94 Interactive encyclopedia	89,00
Computer Supermarket	25,00
Conspiracy	79,00
Coreldraw 3.0	169,00
Cover girl strippoker	59,00
Critical path	59,00
Dark sun shattered lands	89,00
Dagger of AMON RA	59,00
Day of the Tentacle	72,00
Deamonsgate	59,00
Deathstar Arcade Battles	25,00
Dictionaries & Language	25,00
Dinosaurs MicroSoft	84,00
Discoveries of the deep	79,00
Dr. Fun, clips, games, music etc.	33,00
Dracula unleashed	93,00
Dune, Virgin Games	49,00
Dungeon Hack	79,00
Encarta 1994 Microsoft	212,00
Encyclopedia of Sound	25,00
F-15 Strike Eagle III	49,00
Family Doctor	59,00
Flightsimulator Reno 1	39,00
Font Fun House	44,00
Fonts Platinum	29,00
Font Elegance	29,00
Fractals image navigation	29,00
Gabriel knight: Sins of the fathers	85,00
GARBO CDROM MSDOS / MAC	29,00
Gardening	25,00
GIGA Games	39,00
Goblin 3	85,00
Golf MicroSoft	84,00
Great Naval battles 2	89,00
Grolier multimedia Encyclopedia	109,00
Guinnes multimedia Records '93	42,00
HAM Radio	25,00
HAM Radio QRZ	29,00
Hell cab	129,00
Hill Street Blues	39,00
Hobbes OS/2 CDROM	35,00
J.F.K. Assassination	119,00
Jones in fast Lane	39,00
Journeyman project	68,00
Journeyman project MAC	79,00
Jurassic Park	69,00
Jutland	109,00
Karaoke Original hits	39,00
King's Quest V	39,00
King's Quest VI	68,00
Kodak Photo CD	29,00
Kyrandia, Virgin Games	39,00
Labyrinth of time	79,00
Lands of Lore	109,00
Languages of the World	59,00
Larry 6	85,00
Lawnmower man	99,00
Lemmings Double Pack	69,00
Libris Britannia	59,00
Linux InfoMagic	39,00
Linux Yggdrasil LGX:GNU/X 1994	59,00
Loom	49,00
Lord of the rings	109,00
Lost treasures of Infocom 2	59,00
Mac shareware	35,00
Mad Dog McCree	76,00
Man Enough	99,00
Megarace	79,00
Microsoft Sampler	19,00
Midi & Wave workshop	25,00
Midi Music Shop	43,00
Minerva II,III,IV 1800Mb 3CD's	59,00
Minerva V	39,00
Monster Media '93 jan,feb,mrt,apr	29,00
More fonts,graph,multimedia,util A	19,00
Morphman	79,00
Mozart	25,00
Musical Instruments Microsoft	84,00
Myst	139,00
Nederware	25,00
Night Owl ver. 11.0	69,00
Oceans below	49,00
Our Solar System	24,00
Phoenix ver. 4.0	38,00
Plumbers don't wear ties	39,00
Police Quest 4	84,00
Power Game Busters Vol. 1	19,00
Publishers Platinum	29,00
Secret Weapons of the Luftwaffe	39,00
Shadoworlds	39,00
Shareware explorer	98,00
Shareware overload trio 3 CD's	49,00
Sherlock Holmes Consulting Det. 3	99,00
Shuttle the space flight simulator	59,00
Significant series	39,00

nu al 100 titels onder 25,00

Titel	Prijs
Simtel MSDOS CDROM	25,00
Simtel 2CD set mrt 1994	39,00
Sink or Swim	49,00
Sneakpeeks	15,00
Soccer Manager	29,00
So Much Shareware 3	49,00
So Much Space !	49,00
Software collection nr. 5	19,00
Sound library vol. 1	25,00
Sound library vol. 2	29,00
Soundblaster multimedia experience 1	39,00
SoundWAV Vol. 1	51,00
Soundsensations	24,00
Space & Astronomy	38,00
Space quest IV	34,00
Stack Up	29,00
Star Wars chess	39,00
Star Wars Rebel Assault	79,00
Stravinsky Rite of Spring MicroSoft	84,00
Strike Commander	99,00
Super Games for Windows	29,00
Super programmer	29,00
T.F.X.	85,00
Technotools	25,00
Tempra Acces photo CD	34,00
Time table of History: Science	69,00
Too Many Typefonts	24,00
Toolkit for Linux	45,00
Toolworks Reference Library V 2.0	69,00
Top 101 shareware 1993	15,00
Top 50 Window Games	29,00
Tornado	69,00
Town With No Name	29,00
UFO Enemy unknown	99,00
Ultima Underworld I & II	99,00
Ultimate Collection	25,00
USA Tour	69,00
USA Wars : cival,korean,vietnam,WWII	79,00
Windoware	25,00
Windows Programs	29,00
Wolfpack	59,00
Word perfect companion	39,00
World Atlas - Multimedia version 4.0	34,00
World of Flight en Train per stuk	69,00
World Vision 3CD	79,00
X Adult palate	69,00
X Adult sampler	19,00
X American girls 1 of 2	69,00
X Best of girls	49,00
X Beverly hills 90269	59,00
X Digital dancing	59,00
X Encyclopedie voor volwassenen	49,00
X Gifs that keep giving	69,00
X Insatiable women	49,00
X La traviata	49,00
X Lusty ladies	49,00
X Nightwatch interactive	69,00
X New wave hookers I en II	69,00
X Pruimenbloesem de film	59,00
X Ropes & Chains	49,00
X Sexual Ecstacy dubbel CDROM	69,00
X Wicked quick time movie	59,00

Vindt u elders een CD-ROM voor een lagere prijs, laat het ons weten. Wij willen niet alleen de kompleetste zijn, maar ook de goedkoopste!

Bestel onze nederlandstalige katalogus, met daarin al zo'n 600 CD-ROM titels opgenomen, door fl. 3,- over te maken op giro 2397763. Wilt u één van deze CD-ROM's ontvangen bel 01650 - 54980. Wij vertellen u hoe u de CD-ROM zo snel mogelijk in huis heeft. Genoemde prijzen zijn exklusief 17½% BTW en onder voorbehoud.

Het wachten wordt rijkelijk beloond!

Alweer een enorme stapel 'oude wijn in nieuwe zakken' op m'n bureau. Veel titels zijn opnieuw uitgebracht op CD-ROM; de meesten met extra spraak of muziek, maar ook disketteversies zijn verzameld of voorzien van uitbreidingen. Hieronder dus een overzicht van leuk geprijsde aanbiedingen. Al diegenen die het geduld opgebracht hebben om te wachten met de aanschaf van nieuwe spelsoftware kunnen nu voor weinig geld zeer fraaie aanbiedingen in huis halen!

SHADOW CASTER CD-ROM EDITION



Softwarehuis: Origin.
Min. 80386, min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive, MSCDEX 2.1+, Microsoft compatible muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster, General Midi met MPU-401 interface.
Ondersteunt Logitech Cyberman en diverse 16-bits geluidskaarten.
Richtprijs: FL. 139,=

In Software Gids nr. 23 is dit 3-D RPG door Erik Sonnega over anderhalve pagina bejubeld en hij eindigt daar z'n relaas met de kreet "Absolute Topklasse!"
Voor een tientje meer levert deze CD-ROM versie extra beelden, meer 'views' en nieuwe 3-D animaties. Leuk is dat op de CD 2 nieuwe levels aan het spel zijn toegevoegd, zodat de spelers die al bekend zijn met dit programma ook op spelgebied nog iets extra's krijgen. Ook voor een tweede keer is dit spel dus nog best interessant.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

AWARD WINNERS GOLD EDITION



Softwarehuis: Empire Software.
Min. 80286, min. 640Kb., VGA, harddisk.
Keyboard/joystick/muis.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, Roland, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 109,=

In dit verzamelpakket vinden we (op diskettes) 4 programma's:
SENSIBLE SOCCER, JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER, ELITE PLUS en ZOOL.
De PC-versie van ZOOL (arcade/platform spel) is beschreven in Software Gids nr. 24, dus dit is nog geen ouwetje. Voor Sensible Soccer (voetbalspel) moeten we terug naar Gids nr. 21 en voor Jimmy White (biljartspel, maar dan wel op z'n Engels) moeten we nr. 17 uit het archief halen. Echt oud is Elite (ruimtevaart strategie) en voor dit programma kan ik je dan ook niet verwijzen naar een exemplaar van ons blad. Slechts weinigen zullen deze titel niet kennen, want Elite is voor vrijwel alle computers uitgebracht.

Stuk voor stuk uitstekende programma's, die geen hoge eisen aan de hardware stellen, dus wie geen racemonster in huis heeft, kan ook weer eens een leuk pakket aanschaffen.

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

THE PERFECT TRILOGY

Softwarehuis: Q.Q.P.
Min. 80286, min. 640Kb., DOS 3.3+, EGA, VGA, harddisk.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5"HD.
PC-speaker, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 139,50



De enorme rode doos bevat het programma THE PERFECT GENERAL, dat door mijzelf in Software Gids nr. 13 is gerecenseerd. Ik vond dit strategiespel toen uitstekend en was ook zeer te spreken over de mogelijkheid om met 2 spelers via een (nul)modem te kunnen spelen; iets dat tegenwoordig heel gewoon is. Nu krijg je -voor hetzelfde bedrag- bij het hoofdprogramma 2 datadisks:
Greatest battles of the 20th Century en WW2 Battle Set. De eerste uitbreiding geeft 20 moderne oorlogssituaties, deels historisch (b.v. de Falkland oorlog en conflicten rond het Suezkanaal), deels gefingeerd. De tweede set bevat 16 veldslagen uit de Tweede Wereldoorlog met o.a. de slag rond Arnhem, Utah Beach, Okinawa en vele anderen.

De doos is zo reusachtig, omdat alle originele documentatie wordt meegeleverd. Dat betekent hier 3 handleidingen en 3 'battlemaps' met de landkaarten van alle oorlogsgebieden; samen met de 3 disks goed voor 700 gram materiaal. Ook bij dit pakket geen hoge systeemeisen en veel spelkwaliteit voor een zeer redelijk bedrag.
Perfect!

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

THE COMPLETE ULTIMA 7



Softwarehuis: Origin.
Min. 80386, min. 2Mb., DOS 3.3+, VGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Roland MT-32/LAPC-1, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 139,=

Op deze CD-ROM vinden we de complete Ultima 7 serie: The Black Gate (zie Software Gids nr. 14) inklusief de extra quest Forge of Virtue en Serpent Island (Software Gids nr. 19) plus de extra quest The Silver Seed.
De CD-ROM is bij dit pakket alleen de informatiedrager. Dit betekent geen extra geluid, animaties o.i.d. Dit heeft echter ook consequenties voor de harddisk, want daar moeten de programma's eerst naartoe geschreven worden. The Black Gate + datadisk nemen dan 21Mb. in beslag en de andere titel met uitbreiding heeft 25Mb. nodig.
Heb je ruimte op de harde schijf, dan haal je een schitterend pakket in huis voor een prijs, waarvoor we enige tijd geleden slechts één Ultima 7 titel konden krijgen en dan nog zonder de extra quest! In de doos vinden we buiten de CD de handleidingen en de landkaarten, die bij de software horen.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

SAM & MAX HIT THE ROAD



Softwarehuis: LucasArts.
Min. 80386/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive, MSCDEX 2.1+.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Roland MT-32/LAPC-1, AdLib, Sound Blaster, Sound Blaster PRO, Pro Audio Spectrum, General Midi.
Richtprijs: FL. 119,=

De disketteversie van dit schitterende komische spel in cartoonstijl kun je lezen in Software gids nr. 23. Op de CD-ROM vinden we 200Mb. data, dus insiders weten meteen wat dit inhoudt: extra

animaties en spraak! Onze helden kunnen we nu horen tijdens de conversaties, maar wie wil kan ook nog geschreven tekst op het scherm krijgen of deze met de spraak combineren. Spraak, muziek, geluidseffekten en teksten kunnen via extra instelmogelijkheden geregeld worden in snelheid en volume of in- en uitgeschakeld worden. Tevens staan op de CD 4 audio-tracks, die ook op een gewone CD-speler te beluisteren zijn en tot slot vinden we nog een demo van REBEL ASSAULT. De harddisk is alleen nodig om je SAVE-files op te slaan, dus veel ruimte hoef je op de harde schijf niet vrij te houden.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



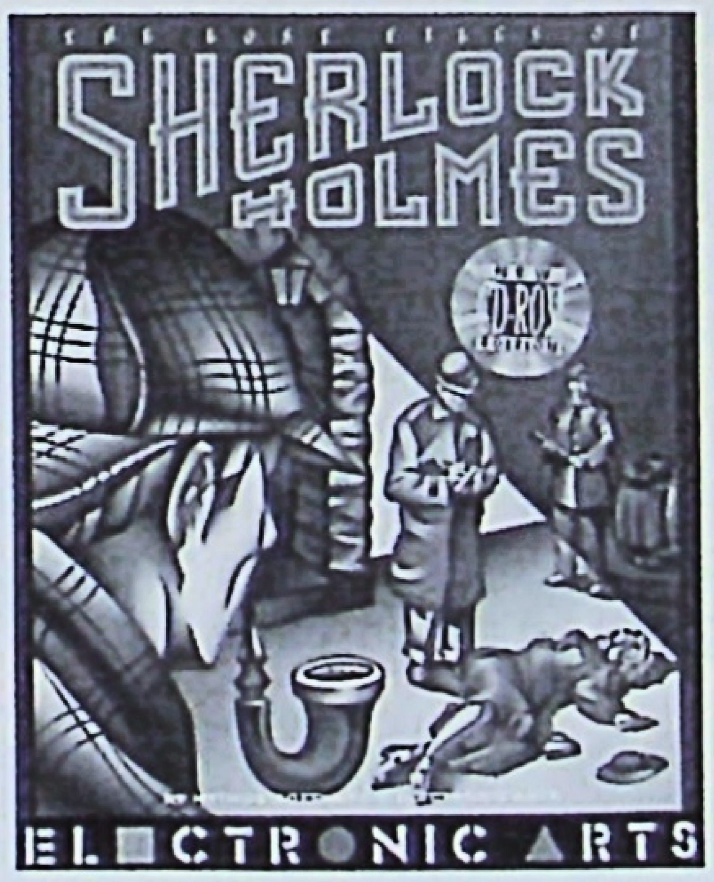
HAND OF FATE

Softwarehuis: Westwood.
Min. 80386SX/25Mhz., min. 3Mb., VGA, harddisk, CD-ROM drive, MSCDEX 2.2+.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Roland MT-32/LAPC-1, AdLib, Sound Blaster, General Midi.
Richtprijs: FL. 139,=

Nog zo'n juweeltje en ook hier vinden we op de CD veel meer software dan op de diskettes (nu ruim 200Mb.) zodat we ook bij dit grafische adventure kunnen genieten van spraak en extra animaties, waaronder een nieuw introverhaal. Voor de recensie kun je terecht in Software Gids nr. 23. Op de harddisk heb je slechts 5Mb. nodig, de rest van het spel loopt direkt vanaf de CD-ROM. Ook bij dit spel is het een genot om alle figuren nu ook te kunnen beluisteren. Een tweede keer spelen is dan ook bijna net zo leuk als de eerste keer; zeker als het spel niet al te vers meer in het geheugen ligt (min. 4Mb. human brain of compatible).

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES



Softwarehuis: Mythos Software.
Min. 80386/16Mhz., min. 640Kb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Roland MT-32/LAPC-1, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 129,=

Voor de recensie van dit grafische adventure moeten we terug naar Software Gids nr. 16. Daar kunnen we lezen dat Jocelyn zeer goed te spreken is over dit produkt en bij de beoordeling dan ook kwistig met negentjes smijt. Nu, anderhalf jaar later, verschijnt dan de CD-ROM voor 2 tientjes minder en we zijn dan ook erg benieuwd wat ze bij Mythos en/of Electronic Arts allemaal hebben gedaan in die 18 maanden om deze CD aantrekkelijk te maken. De systeem-eisen zijn immers fiks verhoogd, dus er moet aan het produkt gesleuteld zijn......

Helaas, op de CD-ROM staat nog steeds 28Mb. en dat is precies gelijk aan de hoeveelheid, die de disketteversie nodig had. Wel vinden we op de schijf 3 varianten als het gaat om de talen: Duits, Engels en Spaans. De uitgeverij heeft dus de meeste voordelen bij dit pakket, want deze hoeft nu niet langer 3 aparte versies uit te brengen. Voor FL. 129,= vind ik dit echt heel magertjes, ondanks het feit dat het spel wel direkt vanaf de CD gespeeld kan worden.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

STAR TREK 25th ANNIVERSARY

Softwarehuis: Interplay.
Min. 80386SX, min. 2Mb. waarvan 1Mb. EMS-geheugen, DOS 3.1+, EGA, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster, Pro Audio Spectrum.
Richtprijs: FL. 199,=



In Software Gids nr. 13 kun je lezen dat je voor FL. 139,= (op diskettes) een uitstekend grafisch adventure te pakken hebt met STAR TREK 25th ANNIVERSARY. In tegenstelling tot de meeste softwarehuizen heeft Interplay de CD-ROM prijs aanmerkelijk hoger gemaakt dan die van de disketteversie. O.k., je krijgt meer, veel meer, maar deze extreem hoge prijs maakt het pakket alleen maar interessant voor de verzamelaars van alles wat maar met Kirk, Spock en de anderen te maken heeft, want zó goed is dit spel nu ook weer niet.

Je krijgt op de CD-ROM bijna 500Mb. extra, waarvan het merendeel bestaat uit spraak door de originele crew en geluidseffekten uit de serie en de films. Een kleine 50Mb. gaat naar demo's van andere spellen. Ik zal ze opsommen met achter de titel een 'P' als het gaat om 'Playable demo's'.

BATTLE CHESS, LORD OF THE RINGS (P), STAR TREK JUDGEMENTS RITES, STAR REACH, RAGS OF RICHES (P), THE LOST VIKING (P), BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE, ALONE IN THE DARK (P), BATTLE CHESS 4000, CASTLES 2 (P), MARIO TEACHES TYPING (P), OMAR SHARIF ON BRIDGE (P).

Leuk al die demo's, nog leuker dat een deel speelbaar is; al gaat het alleen maar om 1 level of 1 veld en zondermeer schitterend is de hoofdmoot van deze CD: STAR TREK met spraak, geluidseffekten en muziek. Minder leuk is de prijs.

GOBLINS (QUEST) 3



Softwarehuis: Sierra.
Min. 80386, min. 2Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive, muis etc.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster PRO.
Richtprijs: FL. 89,=

Op deze CD-ROM staat een enhanced versie van GOBLINS 3 en van Sierra hadden we niet anders verwacht. Al vinden we de naamswijziging naar GOBLINS QUEST wel wat overdreven; alsof uit de stal van Sierra nu alleen nog maar quests geleverd worden. Enhanced betekent hier een nieuw intro en overal spraak. Muziek en spraak komen rechtstreeks van de CD, terwijl de geluidseffekten via de Soundblaster worden weergegeven. Op de harddisk heb je wel 17Mb. ruimte nodig. Voor de recensie van het spel kun je terecht in Software Gids nr. 24. Schitterend!

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



SYNDICATE PLUS

Softwarehuis: Bullfrog.
Min. 80386, min. 4Mb., DOS 5.0+, MSCDEX 2.1+, VGA, harddisk, CD-ROM drive, muis etc.
Aantal spelers: 1-8.
Sound Blaster, Sound Blaster PRO.
Richtprijs: FL. 139,=

Op deze CD-ROM vinden we het programma SYNDICATE (zie Software Gids nr. 21) plus de datadisk American Revolt, waarvan je de recensie kunt lezen in Gids nr. 24. Aan het spel is niets veranderd of toegevoegd, maar wel is alle tekst in 4 talen op de CD gezet en wordt het spel ook direkt van deze CD gespeeld. Op de harddisk heb je slechts enkele Kb'tjes nodig om de spelsituatie te SAVEn. De prijs is

pittig, maar het spel gigantisch en het bedrag zeker waard.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

LEMMINGS 1 en 2



Softwarehuis: Psygnosis.
Min. 80386SX, min. 1Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
PC-speaker, Roland MT-32/LAPC-1, AdLib.
Richtprijs: FL. 79,50

Lemmings 1 (zie Software Gids nr. 9) en Lemmings The Tribes (zie nr. 19) zijn nu samen op één schijfje geperst en als we naar de prijzen bij de recensies van de disketteversies kijken, is dit CD'tje helemaal niet duur. Er is aan het spel niets toegevoegd, maar beide titels zijn wel rechtstreeks van de CD-ROM te spelen. De installatieprocedure is echter niet aangepast en de boel gaat dan ook de mist in als je dit probeert. Gewoon de spellen starten vanaf de CD en niks installeren!
Had je ze nog niet? Dan kun je ze nu voor een leuk prijsje in huis halen!

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

INTERPLAY'S 10 YEAR ANTHOLOGY CLASSIC COLLECTION

Softwarehuis: Interplay.
Min. 80286/12Mhz., min. 640Kb., DOS 3.3+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
PC-speaker, Roland MT-32/LAPC-1, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 109,=

Besturing (joystick, muis), aantal spelers en ondersteunde geluidskaarten zijn afhankelijk van het programma.

10 Jaar moet gevierd worden en bij Interplay worden we wel heel erg in de watten gelegd op deze verjaardag. Voor elk jaar van hun bestaan krijgen we 1 titel in dit verzamelpakket, zodat we voor bijna FL. 110,= 10 spellen tot onze beschikking krijgen en niet van die lullige spelletjes ook:
ANOTHER WORLD, BARD'S TALE, BATTLE CHESS, CASTLES, DRAGON WARS, LORD OF THE RINGS, MINDSHADOW, STAR TREK 25th ANNIVERSARY, TASS TIMES, WASTELAND.
Sommige van deze programma's zijn dan wel een beetje bejaard, maar als spel zijn ze wel zeer goed. 8 Van deze titels zijn (RPG-)adventures, waarvan sommigen met een vleugje strategie, dus hier moet je van houden. Anders wordt het pakket toch nog duur. De oudere titels zijn in EGA, maar allemaal gebruiken ze grafische afbeeldingen, dus kale tekstadventures zitten er niet bij.

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

SIM CITY



Softwarehuis: Maxis.
Min. 80386SX, min. 2Mb., DOS 3.3+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 149,=

Aanbevolen: Localbus videokaart. SVGA met een resolutie van 640x480 in 256 kleuren is noodzakelijk. Het programma werkt niet met EGA of VGA.

SimCity is al een ouwetje, want voor de recensie moet je terug naar Software Gids nr. 3. Inmiddels heeft de PC-versie conversies gehad voor vrijwel alle andere systemen, zowel computers als spelconsoles en is de opvolger (SimCity 2000) ook alweer een tijdje op de markt. Wil je dan toch zo'n bejaarde titel opnieuw uitbrengen op CD-ROM, dan zul je flink moeten sleutelen om het produkt aantrekkelijk te maken tussen al het moois dat inmiddels is uitgebracht. Nu, gesleuteld hebben ze bij Maxis, want buiten de spelalgoritme is vrijwel alles veranderd.



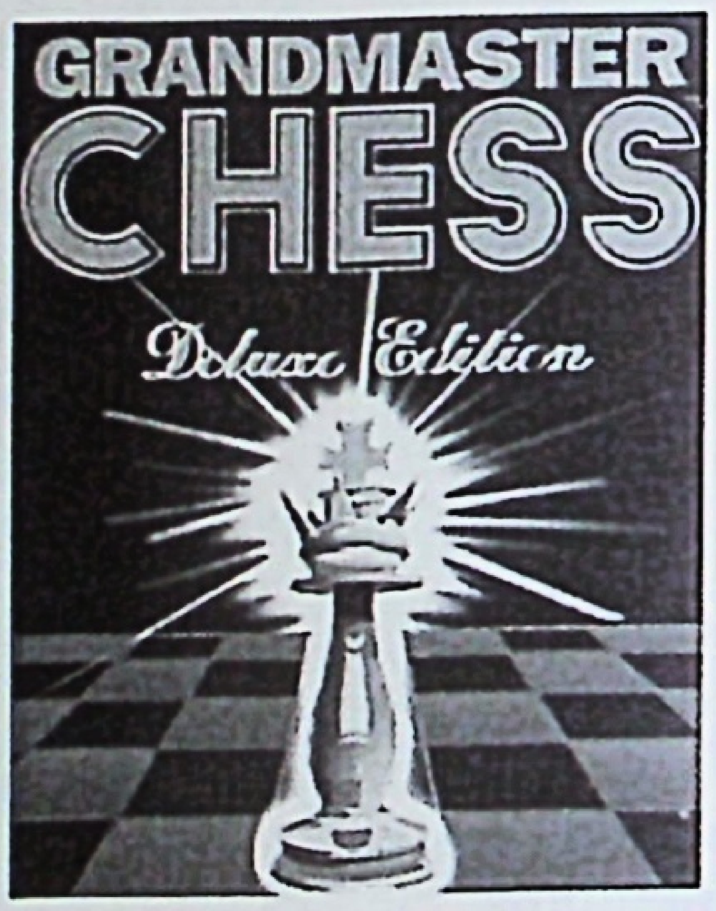


De beelden zijn opgevijzeld naar high-res VGA in 256 kleuren en dat oogt heel wat beter dan de 16-kleuren EGA plaatjes of de low-res VGA plaatjes. Dit heeft echter consequenties, want de beeldopbouw in aanmerkelijk vertraagd. Een Localbus videokaart is dan ook aanbevolen, maar heel wat ISA kaarten doen het ook best, want er zijn er die vlotter werken dan sommige lokale busjes. Met een snelle kaart (watvooreendanook) gaat het allemaal gewoon wat lekkerder.
Het spel is gelijk gebleven, maar aan de franje is heel wat toegevoegd. We krijgen een nieuw intro, veel tekstregels zijn overgezet naar spraak en (last but not least) alle belangrijke berichten worden nu ingesproken door acteurs, terwijl we deze mensen -in passende kleding- ook te zien krijgen in kleine gedigitaliseerde filmpjes. Verder zien we nog films bij branden, overstromingen en andere rampen of gewoon als tussendoortje.

De datadisks zijn helaas niet aan dit pakket toegevoegd, evenmin als een nieuw scenario en wie inmiddels een beetje uitgekeken is op dit spel hoeft de CD-ROM versie echt niet aan te schaffen. Staat SimCity echter nog op je verlanglijstje dan is deze CD natuurlijk een mooie gelegenheid om het spel, nu met een heleboel extraatjes, eindelijk aan te schaffen.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

GRANDMASTER CHESS



Softwarehuis: Capstone.
Min. 80386/33Mhz., min. 2Mb., DOS 3.3+, VGA, SVGA, harddisk, CD-ROM drive, MSCDEX 2.1+, muis.
Aantal spelers: 1 of 2.
PC-speaker, Roland MT-32/LAPC-1, AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Covox, Disney Sound.
Richtprijs: FL. 99,=

Aanbevolen 80486DX en een double speed CD-ROM drive. Op de harddisk is 10Mb. ruimte nodig. De beelden zijn 640x480 beeldpunten groot en geven 16 kleuren in VGA of 256 kleuren in SVGA.

De naam zegt het al: een schaakspel. GRANDMASTER zelf is een klassiek spel met de standaard stukken, waarbij in 3-D of 2-D gespeeld kan worden.
Extra op deze CD staat het schaakspel TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY CHESS WAR. Dit is een z.g. 'battle chess' spel, waarbij de stukken met animaties over het bord worden verplaatst en het slaan gebeurt d.m.v. een gevecht van beide stukken tegen een aparte achtergrond. Je speelt dit spel met stukken uit de gelijknamige film.
Al met al heel leuk en het programma schaakt goed.

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

HOUSE OF GAMES 2



Bij deze CD-ROM geen technische gegevens, want het gaat hier om een verzamel CD met ruim 400 shareware spellen en de systeem-eisen zijn zeer verschillend. Voor elke machine (ook XT's) zijn echter spellen aanwezig op deze CD-ROM.
De richtprijs is FL. 4[illegible]

Verzamel CD's met shareware gaan hier met pakken tegelijk over m'n bureau en als je inmiddels al enkele van dergelijke cd's in je bezit hebt, heeft het weinig zin om ook nog deze schijf aan te

schaffen, want we komen toch voornamelijk bekende titels tegen. Wie echter nog een voorraadje aan het opbouwen is krijgt voor bijna 5 tientjes ruim 400 spellen -in vrijwel alle genres- die, via een menu, direkt vanaf de CD te spelen zijn. UNZIPpen of op een andere manier uitpakken, is dus niet nodig en dat is misschien voor enkele gebruikers de aantrekkelijke kant van deze CD.

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

5 ft 10 PAK

Softwarehuis: Sirius Publishing.
Min. 80386SX/20Mhz., min. 4Mb., DOS 3.1+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive, Windows 3.1+.
MPC compatible geluidskaart.
Richtprijs: FL. 99,=



Tenslotte is dit waarschijnlijk de leukste CD-ROM collectie op deze pagina's en misschien wel het aardigste pakket, dat we in dit blad hebben beschreven voor de bezitters van een CD-ROM drive.

Allereerst krijg je voor dit bedrag een heel aardig kunstwerk om op te hangen, want deze verzameling zit in een lange kunststof hanger, waarin 10 vrolijk gekleurde CD's zijn opgenomen en dat oogt heel aardig tegen de muur (totale lengte ruim 150cm.

Ik zal volstaan met een opsomming van de titels en een verwijzing of een summiere omschrijving van de CD's en vrijwel iedereen zal onder de indruk zijn van de hoeveelheid informatie en ontspanning, die via dit pakket wordt geboden.

STELLAR 7: zeer goed sci-fi aktiespel van Dynamix (zie Software Gids nr.7), CD- ROM OF CD-ROMS: ruim 7000 CD-ROM titels in een databank met omschrijving en prijs in US Dollars, KING'S QUEST 5: grafisch adventure van Sierra (zie Software Gids nr.6), ANIMATION FESTIVAL: diverse videoclips en demo's met stereogeluid, DOOM: episode 1: Knee Deep In The Dead (zie Software Gids nr. 24), TIME MAN OF THE YEAR: Time Magazine overzicht van 'winnende mannen' en hun gegevens; uiteraard ontbreekt Jan de Wit in dit Amerikaanse overzicht van lekkere knullen, WAYZANTA WORLDS FACTBOOK: naslagwerk met allerlei wetenswaardigheden, WORLD ATLAS: lijkt me duidelijk, THE BEST OF MEDIA CLIPS: video's, CLASSIC OLDIES PC KARAOKE: zing mee op de PC (11 titels).

De naslagwerken, video's e.a. 'niet spellen' werken alleen onder Windows 3.1.
The Best of Media Clips werkt niet door een foute driver op de CD. Wel kunnen de films en het geluid rechtstreeks via de Media Player van Windows bekeken en weergegeven worden, dus er zit echt nog wel wat op deze CD.
Animation Festival geeft een foutmelding en dit resulteert in vage foto's in het menu. Voor de rest werkt deze CD prima.
De rest werkt naar behoren en voor de spellen heb je Windows niet nodig.

Heb ik overdreven? Nee toch! 10 CD's voor nog geen 10 Gulden per stuk in een leuke hanger met een zeer afwisselende inhoud. Alleen al de spellen van Sierra en Dynamics zijn meer waard en vele naslagwerken kosten in hun uppie een veelvoud van deze hele serie!
Doen!!!!!

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

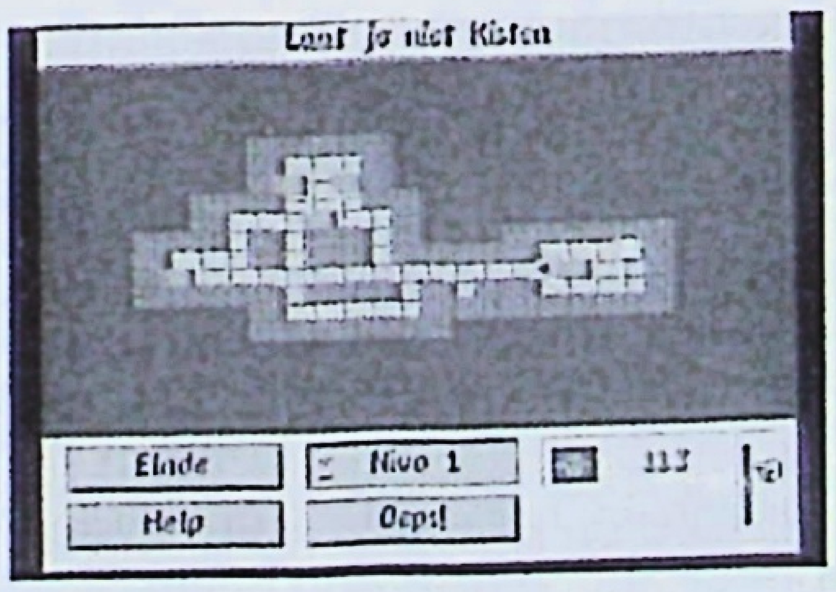
Alfred.

KISTJE DUWEN

Softwarehuis: Torpedo.
IBM PC en compatibles, min. 640Kb., VGA, harddisk.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5".
PC-speaker, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 29,95



KISTJE DUWEN is één van de spellen uit de Davi-SPEL Reeks, die door Davilex wordt uitgebracht. Het spel is een oude bekende, die reeds op diverse systemen onder verschillende namen is uitgebracht. Het spel-idee is eenvoudig, doch doeltreffend als het gaat om de verslavende werking: krasloten zijn er niets bij!



Verspreid in een veld liggen kistjes, die door een mannetje naar een ander deel geduwd moeten worden, dusdanig, dat de aangegeven vakken op dit deel bedekt worden door de kistjes. Lukt het je om de kistjes netjes op z'n plaats te krijgen, dan kom je in een volgend veld, dat weer iets lastiger van opzet is en je gaat door, of je wilt of niet, tot je alle 86 puzzels hebt opgelost.

Torpedo heeft dit spel in een nieuw, doch wat mager VGA jasje gestoken en voorzien van eenvoudige deuntjes en geluidseffekten. Davilex brengt het uit voor een bedrag, dat geheel in overeenstemming is met de kwaliteit. Verwacht dus geen technische hoogstandjes. Kostelijk tussendoortje, heerlijk verslavend, voor jong en oud!

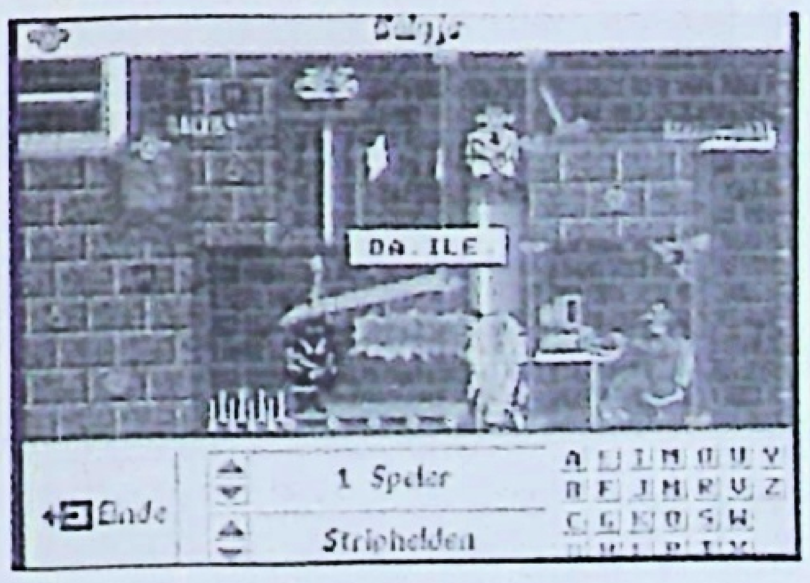
```
BEELD:           6
GELUID:          6
SPELKWALITEIT:   8
DOCUMENTATIE:    8
PRIJS:           8
```

GALGJE

Uit dezelfde reeks komt het spel GALGJE. De specificaties en de prijs zijn gelijk aan die van het voorgaande spel en het enige verschil zit 'm in de mogelijkheid om met twee spelers te spelen.

Wie kent galgje niet? Zelfs op de TV ("Stop de Strop") is dit spel weer van zolder gehaald, al hebben ze daar het klassieke poppetje aan de galg gebruikt. Op de PC kunnen we - i.p.v. het bekende galgje- Inspecteur Banaan door een martelkelder loodsen. Bij elke verkeerd gekozen letter laat de beul het inpecteurtje de gruwelen van de kamer ondergaan, maar mocht je het woord raden voordat banaantje rijp is voor een nasischotel met pisang goreng, dan wordt de beul verpletterd en kun je een nieuwe uitdaging aangaan. In het spel zitten 30 woordenlijsten, die variëren van eenvoudig tot lastig, maar waarin voornamelijk lijsten met onderwerpen zijn opgenomen. Bij dit alles weer wat deuntjes, maar de martelwerktuigen maken veel herrie en Banaan schreeuwt het uit tijdens het martelen.





Lekker sadistisch, educatief martelen!
Leuk voor de moeders van pagina 12.

Alfred.

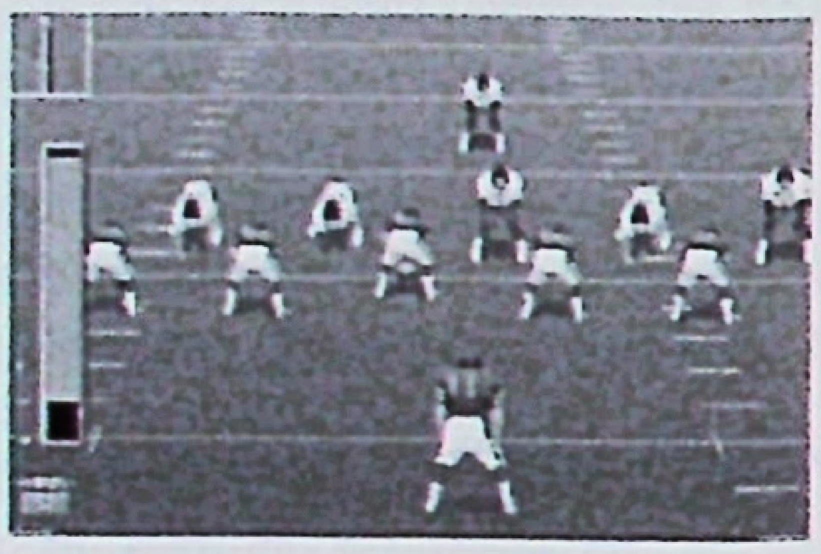
```
BEELD:           7
GELUID:          6
SPELKWALITEIT:   8
DOCUMENTATIE:    8
PRIJS:           8
```

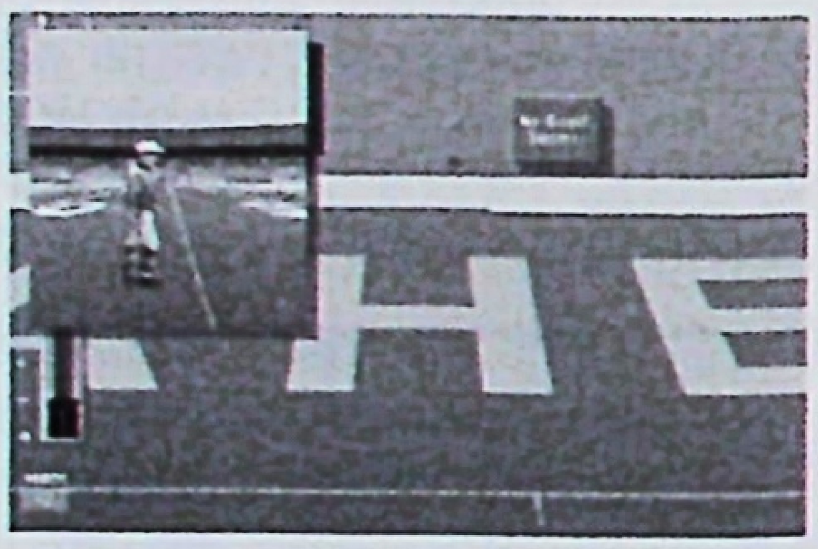
Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

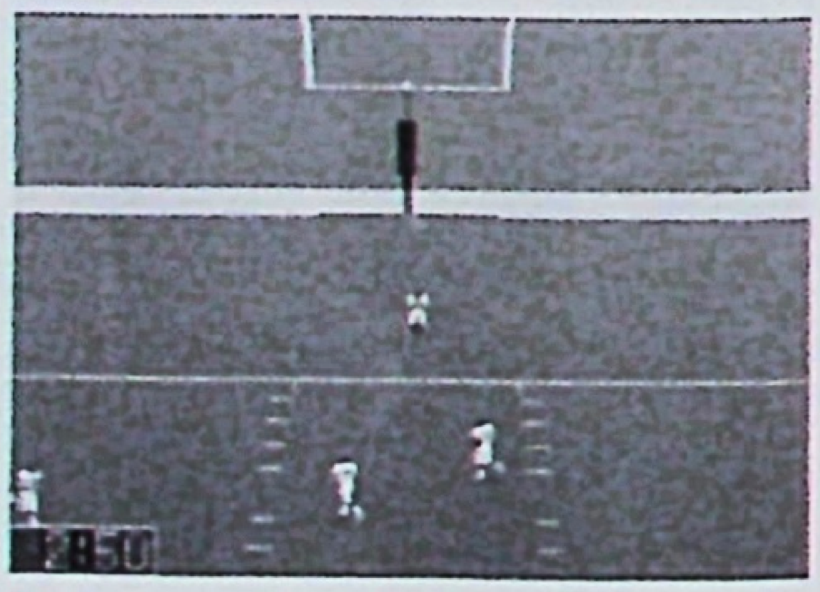
UNNECESSARY ROUGHNESS WITH THE NFLPA

Softwarehuis: Accolade.
Min. 80386/33, 4Mb., SVGA, VGA, harddisk.
Muis, joystick, keyboard.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5"HD.
Roland MT32/LAPC-1, Soundblaster(Pro), Adlib Gold, Pro Audio Spectrum 16, General Midi.
Richtprijs: FL. 119,=

In SVGA krijg je beelden in 640x480 bij 256 kleuren. Met VGA kun je kiezen uit 320x200 of 640x480 in 16 kleuren. Op de harddisk is 8Mb. nodig. Aanbevolen: 80486/66 Localbus SVGA.







Zit je sportbroekie goed, je shirtje lekker, zet dan je helm op en neem plaats achter je PC, want we gaan er tegen aan. American football staat te wachten met giga stars in elk team.
Oké, let's go. De jonge springende cheerleaders begroeten ons in de intro erg warmpjes met hun stofpluimen. De beelden flitsen je scherm op de maat van de muziek voorbij. Weinig tijd om naar de vrouwtjes te kijken, dus op naar het eerste menu van het spel. Hierin de optie om 2 teams uit te zoeken en actief te maken. Daarna kunnen we nog wat aanpassingen verrichten betreffende de wind, zon of sneeuw. Tevens maken we de keuze van besturing duidelijk. Aangezien je met je helm op alleen achter de PC zit, is dus je tegenpartij de computer (deze hoeft geen helm). We zijn er weer klaar voor en werpen nog even snel een blik op onze nokkels van de sportschoenen of er niet wat vloerbedekking aan is blijven steken. En dan gaan we.......

Het stadion zit tot de nok toe vol en Al Michaels -de beroemde presentator- slikt haastig zijn mintje door om met veel kabaal de mannen te begroeten. "Yes yes, there they are, Barry Sanders and Michael Irvin with Derrick Thomas and Chuck Cecil behind them.... uche.. uch." We hebben grote namen in ons team. Nog even een big smile naar de cheerleaders, die gelijk daarop wat lucht gingen afstoffen. De twee leiders stappen naar de scheids. Het is muisstil in het stadion. Zelfs Al Michaels hield z'n mond. Het muntje vloog de lucht in. Duizenden ogen volgden de penning, die ver boven de scheids doorwentelde. Dankzij de aantrekkingskracht van de aarde kwam gelukkig dat muntje weer terug en stuiterde minstens 4x in slow motion op de mat. "KOP" Yep, zij hebben de kick-off en we beginnen ons op te stellen.

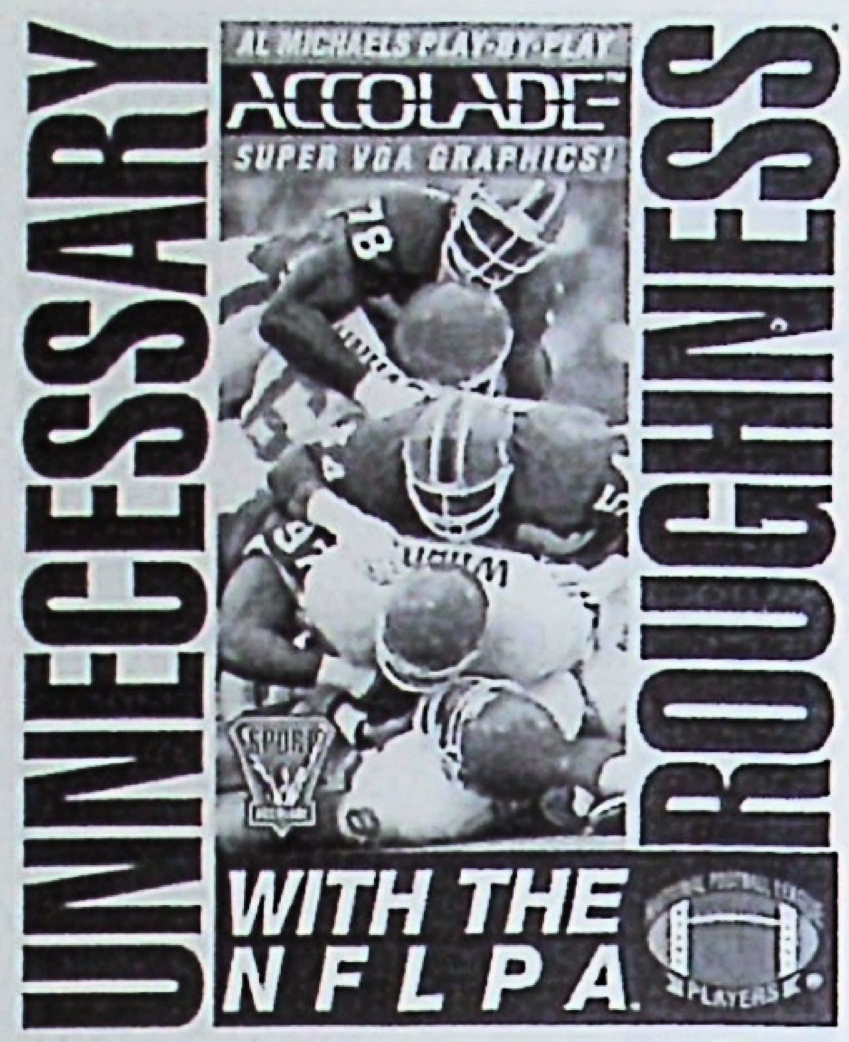
Voor ons als medespeler gaat het nu dus gebeuren. De jongens staan klaar en zijn in SVGA zeer natuurgetrouw weergegeven. Dan.... GO! Je moet het volgende maar even meebeleven, want het valt niet mee om dit eventjes uit te leggen. In ieder geval zie ik de bruine bal mijn richting uitvliegen. Een blauwe cirkel verschijnt om m'n voeten, ten teken dat ik deze persoon kan besturen. Ik raak even de muis aan en die vent begint me toch te hollen. Helaas de verkeerde kant op. Ik denk dat ik de bal nog geen 3 seconden in m'n bezit had toen iemand bovenop me sprong. Terwijl ik gestrekt ging vertelde de scheids in p.i.p (beeldje in beeld) wat er allemaal gebeurd was. Het was allemaal niet echt te volgen, want het ging me even wat te snel. Wat wel opviel is de grafische snelheid van de spelers. Die doet het in ieder geval prima, zeer smooth. Ook de botsende geluiden mogen er best wel zijn. Ze knallen in ieder geval je speakers uit. Al Michaels is natuurlijk ook te horen maar die brult er wat vaktermen uit. Gelukkig wordt ons op het scherm ook even verteld wat er gebeurd is. Als je net als ik de zaak even niet goed kon volgen, dan kunnen we een "R" oftewel replay aktiveren. Dit handigheidje is een soort recorder, waarmee je verbluffende dingetjes kunt uitvoeren. We kunnen gebruik maken van een camera, waarbij het mogelijk is om op alle plekken in- en uit te zoomen, de camera dichterbij te laten komen of zelfs het hele speelveld te laten draaien.
De scheids die nog in beeld staat verdwijnt en het playbook verschijnt. Met dit boek bepalen we via een afgebeelde tekening de aanvallende situatie of die van de verdediging. Er staan heel wat mogelijke opstelling in afgebeeld. We kiezen een mooie aanvallende opstelling en belanden gelijk daarop weer in het stadion. Tevens zien we nu alle spelers door elkaar rennen om de gekozen opstelling op te zetten. Best wel een leuk gezicht om zoiets te zien. We staan weer klaar en de bal suist opnieuw over het scherm. Verschillende personen hebben ineens wat blauwe cirkels om hun voeten ten teken dat we die persoon kunnen gebruiken. We kwamen er niet aan toe om iets te ondernemen, want iedereen lag alweer overhoop met elkaar. Weer het fluitje en de toelichting en een vrije trap voor ons. We mogen proberen de bal tussen de palen door te knallen. Bij dit onderdeel is het oppassen geblazen. Om teleurstellingen te voorkomen geef ik maar de hint, dat men bij een verre trap geweldig op de windrichting moet letten. De windrichting kun je in de gaten houden d.m.v. een wapperende vlag. Via een 'krachtbalkje' kunnen we de sterkte van de kick bepalen. Muis los, lopen, trappen en... een schitterende boogbal verdwijnt meters naast de palen. Tja, je denkt toch niet dat ik het zo snel door heb natuurlijk.

SPELVERLOOP

Na het bovengenoemde single spel valt het op dat er ontzettend agressief gespeeld wordt. Je krijgt haast niet de mogelijkheid om eens lekker door te rennen naar de kantlijn voor een persoonlijke score. Om de haverklap lig je met je helm te stoffen in het gras. Een ander onderdeel van spelen is het Seizoen Game. Hierin activeert de computer al je tegenspelers en daarna bestaat de mogelijkheid om tegen elke club aan te treden. Men werkt hierin met het Play-off (afval) systeem. Er moeten 4 ronden gespeeld worden in dit systeem. In de 4e ronde komt dan uit wie er wereldkampioen wordt. Natuurlijk bestaat de mogelijkheid om een Seizoenspel af te saven.

WERKEN

Ook een interessant onderdeel is de 'Construction Set'. Om dit menu te begrijpen is een stevige duik in de handleiding wel noodzakelijk. Gelukkig heeft



men ons voorzien van goede en duidelijke documentatie. Het grootste gedeelte is in het Engels en een 'quick' uitleg is nog in het Duits te vinden. De totale handleiding bestaat uit zo'n 80 pagina's.
We keren nog even terug naar het Construction menu, waarbij we de mogelijkheid hebben om zaken te ontwikkelen zoals: teams, tactiek en playbooks. Achteraf blijkt dit toch nog wel een behoorlijke klus te zijn, die ik best wel plezierig vond. Lekker toch, Dallas in Oranje shirtjes te laten spelen. Het playbook moeten we ook in elkaar zetten, waarbij we zelf mogen bepalen welke soorten strategische aanvallen of verdedigingstaktiek we erin willen hebben. Dit alles voeren we uit op een elektronisch Blackboard. Het lijkt misschien allemaal wat gemakkelijk, maar let wel dat je er een puik werk aan hebt om echt alles goed in elkaar te zetten.

KONKLUSIE

Afhankelijk van je instellingen in dit spel kun je het echt leuk vinden, waar tegenover staat dat je ook erg prikkelbaar kunt worden als je om de 3 tot 5 seconden gevloerd ligt. De grafische aspekten zijn behoorlijk goed en het geluid van botsende lichamen is natuurgetrouw. Veel gebrul, gekreun en schreeuwsignalen zijn duidelijk waar te nemen. Verscheidene opties betreffende het geluid zijn in- of uit te schakelen. Helaas heb ik dit spel niet met 2 spelers kunnen testen, want niemand wou de helm opzetten. Zonder helm kom je het veld niet in. Voor de kenners van American Football is dit een aanrader met heel veel extraatjes.

Gehelmde Henkie.

BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
SIMULATIE:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

BRIGHTLIGHT *software*

tel.01104-8411 fax 01104-8854 postbus 8086 Middelburg

Alone in the Dark 2	129,-	Sabre Team	89,-	Dragonsphere	109,-
Arena - Elder Scrols	129,-	Sam & Max hit the road	99,-	Eye o/t Storm	99,-
Battle Isle '93	75,-	Seal team	119,-	Great Naval Battles	99,-
Beneath a steel sky	109,-	Simcity 2000	109,-	Great Naval Battles 2	109,-
Campaign 2	109,-	Simcity 2000 scenario disk	65,-	Hand of Fate-Kyrandia 2	135,-
Cannon Fodder	89,-	Simon the Sorcerer	109,-	Horde	119,-
DOOM	95,-	SNN-21 seawolf	129,-	Iron Helix	99,-
Elite 2	99,-	Startrek 2	119,-	Journeyman Project	89,-
Evasive Action	89,-	Subwar 2050	129,-	King Quest 6	89,-
F-1 racing	89,-	Theatre of Death	99,-	Labyrinth of Time	99,-
F-14 fleetdefender	129,-	TFX	119,-	Lands of Lore	134,-
Flightsimulator 5	109,-	UFO enemy unknown	129,-	Legend of Kyrandia	45,-
Gabriel Knight	109,-	Ultima 8	139,-	Mad Dog McCree oem	69,-
Goblins 3	109,-	Unnatural Selection	99,-	Megarace	99,-
Hexx	115,-	Unnecesarry Roughness	119,-	Microcosm	139,-
Indycar racing	109,-	Wingcommander	45,-	Myst	159,-
Kingmaker	109,-	Wolfenstein 1-6	55,-	Quantum Gate oem	94,-
Kyrandia 2 Hand of Fate	109,-			Ravenloft	109,-
Lands of Lore	109,-			Rebel assault	99,-
Larry 6	99,-	**CD-ROM**		Reunion	89,-
Master of Orion	99,-			Sam & Max	99,-
Merchant Prince	129,-			Seventh Guest oem	69,-
Nomad	99,-	Alone in the Dark	104,-	Shadowcaster	145,-
Police Quest 4	109,-	Aegis - guardian o/t Fleet	179,-	Sundicate +	139,-
Pacific Strike	139,-	Battle Isle 2	109,-	Ten CD pack	89,-
Privateer	139,-	Battles of Time	69,-	Ultima 1-6	149,-
Quest for Glory 4	109,-	Comanche (+100 missions)	99,-	Ultima 7	179,-
Rally	89,-	Conspiracy	119,-	Ultima 8	149,-
Ravenloft	135,-	Critical Path oem	94,-	Ultima Underworld 1&2	119,-
Reunion	109,-	Diggers	99,-	Who shot Johnny Rock	129,-

Prijzen incl. BTW. Geen verzendkosten bij bestelling boven 98,-, anders 7,- verzendkosten. Prijzen onder voorbehoud. Levering indien op voorraad binnen 7 dagen, anders max. 14 dagen levertijd.
Zoekt u een boek of een titel die niet in de lijst staat, bel of schrijf voor info.
BRIGHTLIGHT software Postbus 8086 4330 EB Middelburg
Bestellen via overschrijving kan ook: Postgiro 3954487. **BEL VOOR COMPLETE LIJSTEN**

Computer Thuis

Postbus 1376, 1300 BJ Almere

Tel: 036 - 533 8765 / Fax: 036 - 534 2948

Felicitatie-kaarten maken met WP

Naarmate WordPerfect verder doordringt bij het thuisgebruik, komen steeds meer PC'ers tot de ontdekking dat het programma niet alleen geschikt is voor het maken van brieven, scripties, enz., maar ook de mogelijkheid biedt om leuke wenskaarten voor verjaardagen, slagen voor het rijbewijs, een nieuwe woning en nog veel meer, te maken.
Een unieke uitnodiging voor een feestje, een menukaart bij een etentje, een bedankkaartje na een huwelijksfeest, het is allemaal mogelijk met WordPerfect.
Wat zo'n kaart echter nog veel mooier maakt is een toepasselijke afbeelding en daarover beschikken helaas nog niet zoveel WP-gebruikers.
Gelukkig zijn er echter uitbreidingspakketten die uitkomst kunnen bieden.
En die zijn trouwens ook met vele andere programma's voor tekstverwerking en/of desktop publishing te gebruiken.
Het felicitatie-pakket werd speciaal samengesteld om bij de meest uiteenlopende feestelijke gebeurtenissen een passende afbeelding te kunnen verschaffen. Een een zelfgemaakte kaart is natuurlijk niet alleen voordeliger maar ook veel leuker voor de ontvanger!

IMG Felicitatie pakket
Het pakket bestaat uit 450 tekeningen voor allerlei feestelijke gebeurtenissen zoals verjaardagen, huwelijk, geboortes, nieuwe baan, nieuwe woning, behalen van het rijbewijs, enz. Met de tekeningen kun je de teksten die je maakt met vrijwel alle DeskTop Publishing programma's en tekstverwerkers opfleuren.
De tekeningen (zo'n 2,5 MegaByte) bestaan uit IMG files die door zeer veel programma's (waaronder WordPerfect) kunnen worden ingelezen.
Bij het Felicitatie-pakket wordt een boekje geleverd met de afbeeldingen en een korte handleiding. Het is dus eenvoudig om de gewenste afbeelding uit te zoeken en te gebruiken.
Dit is ongetwijfeld een afbeeldingen-pakket dat veel gebruikt zal gaan worden.
En niet alleen voor feestelijkheden voor volwassenen, maar ook voor originele uitnodigingen voor kinderfeestjes.
En wat te denken van kleurboeken om aan de kinderen die op het feestje komen mee naar huis te geven als herinnering.
Het IMF felicitatie pakket is leverbaar op 3.5" of 5.25"HD.
De prijs kan niet echt bezwaarlijk zijn, want die bedraagt slechts *f* 39,95.

IMG Funny People
De naam geeft precies aan wat je kunt verwachten. Een serie leuke tekeningen van grappige mensen in vele denkbare (en soms belachelijke) situaties. Allemaal getekend in cartoon-stijl en vooral geschikt om informele teksten, het clubblad, uitnodigingen, wenskaarten, folders, enz. van een luchtig humoristisch plaatje te voorzien.
Ook bij dit pakket werden de tekeningen opgeslagen als IMG file.
Leverbaar op 3.5" of 5.25" voor de lage prijs van *f* 24,95.

IMG Kapitalen
Een verzameling met sierletters die vooral geschikt zijn om bijvoorbeeld het begin van een hoofdstuk te laten beginnen met een fraaie grote geïllustreerde hoofdletter. Oorkondes, diploma's, certificaten, gedichten enz., krijgen daardoor een fraai exclusief uiterlijk. En natuurlijk is het ook mogelijk om van de letters korte opvallende woorden te vormen.
De grote hoofdletters werden opgeslagen als IMG files.
Leverbaar op 3.5" of 5.25" formaat.
Prijs: *f* 24,95.

Voor bestellingen bel 036 - 533 8765. Verzendkosten *f* 6,00 per bestelling. Remboursementen *f* 18,00.

GOBLINS 3 - DE OPLOSSING

DEEL 1 BOAT: Pak de golfstick; draai de schroef los met de munt; pak de haak en maak hem vast aan de lus in het touw; maak bij de mast de knoop los; geef Chump een knal met de golfstick; haal uit de kist de ontstopper en de peper; trek Chump los met de ontstopper; laat Chump aan het gewicht hangen en pak zelf de paraplu; ga nu op de hand staan en laat Chump op de plavuis springen; pak de tand; klim in de ton en steek de paraplu in het gaatje; even het touw doorsnijden met de tand.

DEEL 2 IDOL: Pak de paraplu en gebruik hem op de meest linkse ventilatieschacht; klim in het gebit van het doodshoofd; sla Hercules alsmede Gromelon met de golfstick de lucht in; pak de toast; geef Mac het muntje en als hij op deze wijze afgeleid is, sla je ook hem naar het hiernamaals; pak de munt en stop de toast in de helm; even roeren in de helm met de golfstick en de broodkruimels pakken; ga nu via de plavuizen op de rots achter Banzai staan en bestrooi hem met de broodkruimels; tijdens het krabben ruim je ook hem uit de weg; pak het schild en de hand; geef Kendo de hand en als deze tracht e.e.a. te begrijpen ruim je ook hem op; bevestig het schild aan de tak; ga achter Zembla op de rots staan en bestrooi hem met peper; de daaropvolgende niesbui wordt hem fataal; pak de stok; laat Chump even met Django babbelen en als deze zijn tong uitsteekt trek je er flink aan..... goodbye Django; nu Punky nog; steek de stok in de ladder en klim naar de kegelbal; laat Chump Punky even bezighouden en als deze voorover buigt gooi je de kegelbal spontaan op zijn schedel..... bye Punky!

DEEL 3 DEATH: Pak de lucifers en gebruik ze op de onbekende lokaties tot je in een ruimte komt; pak de soeplepel en vul deze met bloed; stop het bloed in de fles van de piraat, pak de fles bloed en zet deze op de sokkel boven "ammoniak"; steek het houten been van de piraat in brand; breek een stukje van de grote zeis af; maak met dit stukje zeis de drie luikjes open (rechts naast skelet met zeis, rechts van vleermuis en rechts vanaf machine); de blaasbalg met water bij de machine snijd je los met het stukje zeis; pak de blaasbalg gevuld met water en blus het vuur bij de piraat; pak het gele vuur; pak nu ook het brilletje van de machine en zet dit op het doodshoofd; open en sluit het doodshoofd en je hebt het blauwe vuur; neem het brilletje weer mee; stop het gele vuur in de kom (vuurtjes kun je uit de kom halen m.b.v. soeplepel) en druk op de knop in de letters "ammoniak"; neem de spiegel mee; nu blauw en geel vuur in de kom; pak de kurk uit de groene hand en stop deze in de fles met bloed; als je nu de fles met bloed oppakt heb je ook het rode vuur; zet de spiegel in de groene hand; het rode vuur in de kom en stop het stukje zeis in de bek van de rode vampier; nu weer blauw en rood vuur in de kom en zet zo de paarse geest een brilletje op; tenslotte blauw, geel en rood vuur erin en je belandt zo in deel 4.

DEEL 4 COUNTY: Pak de hunebedsteen linksboven in beeld alsmede de steen; leg de hunebedsteen op de dorens bij de ridder; ga bij de hendel van de muizeval staan en laat Chump proberen het vlees te pakken; praat met de koning en de prinses (ridder heet dus Brayar); praat nu ook met de ridder en je krijgt geheugendrank; bij het vuur pak je de molensteen, dompel deze in het waterbassin en zie....... een spons waarmee je natuurlijk het vuur dooft; met de vork prik je het vlees uit de muizeval; het geheugendrankje gooi je alvast in het waterbassin.

DEEL 5 INN: Hier vind je een lepel, die je op de steen links legt; praat even met de kapitein en Korin (haar geef je de steen, die inmiddels groen is gekleurd); ga onder Othello door de scheur en waar je uitkomt, pak je een suikerklontje; praat met de klant; zet Chump op de lepel/steen en gooi het suikerklontje erop; laat Chump aan de paprika ruiken en stop het vlees in de zo ontstane paprikapoederwolk.

DEEL 4 COUNTY: Naar de grote schedel en stop het muntje in zijn oor, de vork in zijn neusgat en spies het vlees aan de vork; er verschijnt een draakje dat gaat drinken; dit draakje, maar ook de munt niet te vergeten stop je in je menu.

DEEL 5 INN: Zet Chump op de hand van de klant, terwijl jij de klant een suikerklontje geeft; pak de koppelriem; kijk nu door de knop van het zwaard.

DEEL 6 FORTRESS: Nu is het de beurt aan Wynnona; laat haar stukjes lont uit de huid van het kleine beest trekken; praat met de Inca en haal wat buskruit uit het tonnetje; met de staf (bij de monnik) wrik je de helm van de schedel op de muur; pak de helm; met de staf duw je de vuursteen bij de monnik eraf en Wynnona heeft een maatje Ooya; met de vuursteen sla je de Inca zijn panfluit uit handen; maak dynamiet: buisje in gaatje, buskruit erin, lont eraan en vuursteen op het stenen papegaaienhoofd; hiermee blaas je tweemaal een stuk van de toren weg; laat Ooya de grote rots betoveren en probeer zelf de bamboe te pakken; lukt echter niet, dus blaas ook deze rots op; gebruik de vuursteen op de boomstronk en vul de helm met lijm; weer kun je twee delen van de toren op gaan blazen op de inmiddels bekende wijze; stop nu weer een tube in het gaatje, maar bewerk de tube dan met de vuursteen.... jawel, een echte panfluit; zet nu eerst Ooya op de hoogste boomstronk en geef dan de Inca panfluit; als hij gespeeld heeft verschijnt er een condor; laat Ooya op de rug van de condor springen; zo herkrijgt Ooya een deel van zijn toverkrachten; laat Ooya de bamboe betoveren... grotere buizen voor dynamietstaven; helaas is er geen lont meer; niet getreurd: je laat Ooya de schedel op de muur betoveren zodat deze haren krijgt, die je als lont kunt gebruiken; blaas de twee torenresten op, de laatste met lijm en babbel met Fourbalus; helaas... pindakaas voor Wynonna: zij wordt omgetoverd tot vlinder.

DEEL 5 INN: Bevestig de ontstopper aan de bodem van Othello's kooi; maak de koppelriem eraan vast en klim naar boven; geef Othello de munt de je krijgt een sleutel, waarmee je het deurtje beneden opent; laat het draakje de rekening pakken en vergeet nu niet de sleutel weer om te ruilen bij Othello voor de munt; geef de rekening aan de kapitein en je krijgt een brief voor de kruidenier.

DEEL 7 TOWN: Praat met oma en jongedame; repareer het gat bij oma met de paraplu; van oma krijg je dan een warmwaterkruik, die je op het ei legt; een jong vogeltje komt uit het ei.

DEEL 8 GROCERY: Geef de munt en de brief aan de kruidenier; pak het boa- ei en de sleutel; met de sleutel open je het maansteenkastje en verander je in een weerwolf (volle maansteen zeker); pak de kast bij het raam en smijt deze tot bij het nachtkastje; pak de spaghetti en bevrijd Chuck uit de kookpot; klim naar de plank boven het nachtkastje en spring daar naar beneden; uit het zo ontstane gat pak je de hamer; spring 2 keer via de sofa naar de trofee, die je even met je hamer bewerkt; pak de hoorn van de vloer; sla nu met de hamer de grote kast onder het maansteenkastje aan barrels en haal hier het lokfluitje uit; bewerk ook de kruidenier met je hamer, dit werkt overtuigend en je kunt je munt terugpakken.

DEEL 9 LAB: Je moet hier experimenteren, volg het e.e.a. in telegramstijl uit: LH=linkerhand, RH=rechterhand.
RH ei op warmwaterzak = baby boa
LH receptenboek combineren met bladzijdedraaier en lees
RH eierschaal in pot boven prullenbak, met stamper de eierschaal fijnstampen, eierschaalpoeder verplaatsen naar mat onder mixer = gestampte eierschaal
RH hoorn op asbak en met aansteker in brand steken = verbrande hoorn
LH waterkraan openzetten
RH water in ketel links, spaghetti erbij, met aansteker verhitten = gekookte spaghetti
RH gestampte eierschaal + verbrande hoorn + gekookte spaghetti in mixer
LH mixer activeren
RH groei-elixer aan baby boa geven = Fulbert je maatje.

DEEL 8 GROCERY: De wolf tilt nu het nachtkastje op en Fulbert verplaatst de zeep; pak de zeep op; laat Fulbert op de schakelaar duwen en het vlees verdwijnt onder het valluik; ga met de hamer naar het monster onder het valluik, geef hem een aframmeling en neem zo het bot mee.

DEEL 7 TOWN: Dankzij Fulbert kun je nu overal komen, je kunt Fulbert een brug laten maken; het groei-elixer geef je aan het vogeltje, dat transformeert tot Sjef; ook geven aan beide planten; laat Fulbert in de linkerplant klimmen; het meisje schrikt en je hebt de liefdesbrief; laat Fulbert dit opnieuw doen en pak zelf het neerdwarrelende bloempje; vergeet ook niet de schoenzool te pakken (Fulbert via jong plantje laten klimmen enz.).

DEEL 9 LAB: We gaan nu het snelheids-

elixer maken: water en schoenzool in ketel, verhitten met aansteker = gekookte schoenzool; bot in pot bij prullenbak, aanstampen met stamper, verplaatsen naar linkermat = botpoeder; bloem in destilleerkolf, kolf aansteken = extract; stop gekookte schoenzool, botpoeder en extract in mixer, aanzetten en zie.... snelheidselixer; stop elixer in fles.

DEEL 7 TOWN: Drink snelheidselixer; gebruik het lokfluitje op de bel; ren naar Sjef en tik hem op zijn schouders, ren snel door naar beneden en vang zo de veer op; houd de liefdesbrief tweemaal tegen de spiegel en ontdek zo het recept voor het vliegelixer.

BDEEL 9 LAB: Zet de ventilator aan m.b.v. munt; gooi water en zeep in bowl bij raam, even roeren met de sleutel en houd dan de sleutel tegen de ventilator voor zeepbel; voeg in de mixer een verbrande veer toe alsmede vreugdetranen (memorum in destilleerkolf en verhitten) = vliegelixer; stop elixer in fles.

DEEL 10 CLOUDS: Praat met Ooya; pak het mes; pak een zak; met de golfclub pak je het touw en zo maak je een vishengel; ook even keuvelen met de "weerman"; stuur een ballon naar Ooya en laat hem meegaan met die ballon; Ooya belandt bij het bosje en tovert dit om tot een reus met koude voeten; stuur Ooya een tweede ballon om hem verder te laten dalen; laat Ooya de steen in een trap omtoveren; trek de wolk linksboven in beeld met de hengel naar rechts.

DEEL 11 COLOSSUS: Laat Ooya op de katapult klimmen, laat Blount de katapult instellen en daarna door de telescoop kijken; doe je het goed, dan belandt Ooya bij de kaas, die hij in de worm verandert; op deze wijze gooi je Colossus een rots op zijn hoofd; ook Blount kan met de katapult, alleen moet Ooya dan de trofeecollectie betoveren; zo pakt Blount met de hengel de worm; met de hengel pak je ook Colossus' verrekijker.

DEEL 10 CLOUDS: Met de hengel/worm ga je in het gat in de wolken vissen en vang je een zwaardvis; bekijk het plekje in het ijs met de verrekijker en je ziet Bizoo; de grote ballon kun je in allerlei standen zetten d.m.v. er zakken in te gooien of ballast door te snijden met je mes; doe dit tot de bok k.o. gaat en de ballon in zijn hoogste stand komt te staan; zet Ooya bij de reus en laat Blount een ballon sturen; is de ballon bij Ooya, dan pak Ooya hem snel, terwijl jij met je mes tegelijkertijd de wolk doorprikt; de reus niest en Ooya belandt bij de geisers; Ooya zet je nu op de derde geiser van rechts, zelf stap je in de eerste geiser (Ooya op de vierde en Blount op de tweede kan ook, maar dan moet Ooya de steen uiterst links van bok betoveren en opnieuw beginnen); laat Ooya in de grote ballon klimmen (lukt alleen in hoogste stand) en smijt er weer zakken in; Ooya komt vanzelf bij Bizoo en betovert deze; pak Bizoo; Ooya moet nu d.m.v. ballonnen sturen naar uitgang.

DEEL 11 COLOSSUS: Met de zwaardvis zaag je de pilaar door onder Colossus; laat Ooya Blount betoveren; de schaduw van Blount maakt met het mes een opening in de robot; zet Bizoo op Colossus' hoofd.

DEEL 12 BIZOO: Pak achter de tand een tandenstoker; plaats deze in rechteroog; bestudeer het rechteroog 2x en ga daarna door het linkeroor; er verschijnt een zandkorrel; loop nu naar het litteken linksonder en sla met de tandenstoker alle vlooien die verschijnen plat (als het de eerste keer niet lukt, gewoon volhouden); de zandkorrel moet met de traan (verschijnt als je aan de neushaar trekt) mee, evenals Bizoo zelf; onder aangekomen schopt Bizoo de zandkorrel van de kraag.

DEEL 11 COLOSSUS: Pak de zandkorrel, stop deze in de machine, pak het tandwiel en stop dit in de opening van de robot; pak het polletje en plaats het op Colossus.

DEEL 12 BIZOO: Spring op de neus en meteen daarna een tweede keer; je belandt op het voorhoofd en pakt het polletje; stop het polletje in het rechteroor, spring op de nek (lukt alleen als je de tandenstoker in het neusgat duwt).

DEEL 13 QUEEN: Sla de schaal groenten aan barrels; zet Fulbert op de schaal en sla weer op de groenten; zwaai zelf via de kandelaars aan het plafond naar de schoorsteenmantel (moet wel simultaan); pak de venkel; laat Fulbert bij de koningin in de standaard klimmen en pak dan de kaars; laat Fulbert in de standaard klimmen linksboven in beeld via deuren en zet Blount onder de brillen; Fulbert moet nu snel naar beneden op de plaats gaan staan waar de bril terechtkomt en hem zo opvangen; pak de bril; met de bril op pakt de wolf de ui; praat met de koningin en als boven haar mannetje verschijnt sla je deze met de hamer k.o.; pak het pistool; praat met de koningin 2x en tijdens de vrijpartij pak je razendsnel de magische staf; stop de kaars (en aansteken met de magische staf) in de daarvoor bestemde gaten linksonder in beeld in de volgorde midden - links - rechts; ga door de opening bij de fontein.

DEEL 14 KING: Geef de hand aan de koning; pak een bord uit de vuile afwas; geef de venkel aan Fil; geef het pistool aan Tibo; laat Fulbert in de speer van Fil klimmen, terwijl Blount via de kandelaars naar de kooi gaat; praat met de betoverde Wynonna; geef de ui aan de man met de bijl en pak de bijl als deze staat bij te komen van de uienlucht; geef de magische staf aan de hofnar; laat Fulbert in het kakkerlakkenhol kruipen, terwijl jij de hofnar een bord geeft; pak nu snel het schoentje; haal de toverstaf op bij de hofnar; midden, rechts en links met de magische staf de kandelaars doven geeft een opening in de fontein (met de munt in de hand ga je door die opening)

DEEL 13 QUEEN: Geef het schoentje aan de koningin; geef de bijl aan het kereltje in de kookpot op de schoorsteenmantel; via het haardvuur aan te klikken gebeurt er van alles en moet jij Fulbert de standaard insturen, daar waar de schedel ligt; de schedel moet nu door de geworpen bijl op de grond vallen; pak de schedel.

DEEL 14 KING: Geef de schedel aan de koning en praat nog wat.

DEEL 15 CHESSBOARD: Loop door naar deel 16.

DEEL 16 BOOK: Spring op het boek met de pijltjes en duw tijdens het springen de pijltjes eraf; pak de pijltjes en geef ze aan Robin Hood in de holle boom op pagina 1 van het boek; pak de inktpen; laat Fulbert op het stof springen en de wolf het stof opsnuiven, waarna hij niest en alle cijfers door de ruimte vliegen; pak het paardje; sla met de bijl de lineaal stuk en pak een houtblok; zet het muntje onder de wagen in het schilderij; kijk in het tekenboek en vind een krijtje; kijk in het beeldhouwboek en vind een passer; pak de cijfers 0-1-2-3-4-5-6-7; met de passer teken je op het stukje papier een 8 die je ook pakt; ga bij de spin staan en laat Fulbert naar het volle- maanschilderij kijken; de spin schrikt en jij kunt de 9 pakken; stop de cijfers 1 t/m 9 in de inktpot (het cijfer 0 in de inktpot laat je opnieuw beginnen); stop de inktpen erin; teken met de inktpen een ezeltje bij de wagen in het schilderij en pak de munt en een marmeren blok; op blz.2 van het boek teken je op de linkerpagina een weg erbij; geef de ridder het paard; op blz.3 teken je 2x met de inktpen een poppetje; pak de mini-mandoline.

DEEL 15 CHESSBOARD: Teken met het krijtje Blount op het houten blok; met de rechterhand pak je de hamer en met de linker de beitel; stop Blount nu in de verf en bestrijk hem met inkt; met de passer teken je wat op het marmeren blok en met de beitel en hamer hak je de wolf; ook deze in het verfbad en daarna met inkt bestrijken; zet de killer en lover op het schaakbord en klik het schaakbord 1x aan; ga met linker- en rechterhand met de ballen jongleren, totdat er een barst verschijnt in het spaarvarken; gooi er een munt in; Othello verschijnt; speel met linker- en rechterhand mandoline en klik op de rat tot hij verstijft; zet Othello nu op het blauwe vlak voor de chaperon, die zal verdwijnen; de wolf moet eerst naar het gele veld bij de toren zodat de beul verdwijnt; de boogschutter op alle groene vlakken zetten tot er 2 soldaten sneuvelen en de sleutel van de toren valt; de ridder moet links en rechts van de koning de ridders verslaan; daarna zet je de ridder links van de koning en de boogschutter op het groene vlak het dichtst bij de mandoline; de wolf pakt de bijl en de koning moet nu wel verdwijnen; zet Blount op de plaats waar de chaperon stond en laat hem op de kleine mandoline spelen; de prinses nodigt je uit; ga naar het vlak waar het sleuteltje ligt en ga de toren binnen.

DEEL 17 TWINS: Loop door naar 18.

DEEL 18 BRAIN: Giet het groei-elixer over het plantje en laat Fulbert naar boven klimmen (er ontstaat een pad naar het paviljoen); je ziet een schakelaar die door de wolf bediend kan worden en waardoor het karretje 3 routes kan rijden; door met het karretje mee te rijden (geldt ook voor Blount) kun je andere plekken bereiken; de wolf moet in het visioenmeer springen; de wolf slaat het kastje bij de spiegel stuk, waardoor een schakelaar verschijnt; laat Blount die schakelaar omhalen tot je Colossus in beeld hebt; laat de wolf het Colossus-portret een knal geven en je hebt een zandkorrel; laat Blount nu dezelfde schakelaar het draakjesportret oproepen en laat de spiegel in deze stand staan; de zandkorrel gaat in het visioenmeer en er verschijnt een ballon; de wolf laat je met het karretje naar het visioenmeer rijden,

waardoor de ballon stukgaat en verandert in een vis; de wolf zet de schakelaar zo dat wanneer hij nu meerijdt hij op de vis belandt (dit alles moet zo snel mogelijk achter elkaar geschieden); heb je het goed gedaan, dan belandt de wolf nu op het lokfluitje; het lokfluitje uit de rots trekken; nu moet Blount op dezelfde wijze het lokfluitje gaan ophalen; blaas in het paviljoen op het lokfluitje en de draak komt uit de spiegel; begiet de draak met het groei-elixer; blaas op het fluitje bij de dromenpoel en de draak komt het vocht verdampen; pak de sleutel; blaas op het lokfluitje bij het hek en de draak zal dit verbranden; open de doos met de sleutel en pak de zalf.

DEEL 17 TWINS: Pak het ei; gooi het ei door de tijdspiegel (dit kun je vaker doen, waardoor het ei kan veranderen in een ei - kuiken - kip); ei/kuiken/kip kun je aan je schaduw geven d.m.v. het te plaatsen in de gaten; met de dik en dun spiegels kun je ei/kuiken/kip elk in 3 "standen" transformeren; zo moet een dunner gemaakt kuiken in het gat bij de schaduw en een dikker gemaakt kuiken in het gat bij Blount; de klok zal nu volledig werken en de duivel ontwaakt; maak nu de dikste kip en neem deze mee naar 18.

DEEL 18 BRAIN: Vlieg met de draak naar de graankorrels en laat de dikste kip ze opeten; pak de overgebleven graankorrels.

DEEL 17 TWINS: Geef de graankorrel aan de duivel, die ontploft; pak het lelijkheidsextract; laat nu eerst Blount met het schoonheidszalfje op de schoonheidsspiegel los en direct daarna zijn schaduw met het lelijkheidsextract; beiden lopen nu door de spiegel.

DEEL 19 THE END: Sla links het hek stuk met de bijl en rechts de muur stuk met de hamer; praat met de "positieve pool van de gode" en pak de tijddraad op; stuur beide handen door op de bellen te drukken naar de bron; spring op de ketting en er weer af; pak het muziekblad en werp ze weer terug in de bron; laat beide handen weer komen, maar spring nu als de bron leeg is in het bassin; als het goed is heb je nu 2 muziekstukken, die je aan de gevallen engel en de demon moet geven (op de standaards zetten); laat beide musici spelen; de gevallen engel d.m.v. een munt in de halo te gooien, de demon d.m.v. met de hamer op de wolk te slaan; ren naar de bron waar 2 muzieknoten blijven hangen en gooi de tijddraad eroverheen; snel door naar de 2 bellen en laat de handen verschijnen, die de muzieknoten verenigen tot één noot.

AND THAT'S THE END!

PETER POSTMA.

DRAGONSPHERE - oplossing

Vragen en antwoorden die je moet kiezen zijn aangegeven als "kies A B C" enz. Gekozen is voor moeilijkheidslevel 'challenging'.

King's room: kies A; take washbasin, open book, ga richting queen's room.

Queen's room: open diaries, ga richting hallway en dan ballroom.

Ball room: take bone, take goblet, talk maid, ga richting throne room.

Throne room: kies A A A, look dragonsphere, ga richting meeting room.

Meeting room: open tapestry, look bookshelf, pull books, look secret door, ga richting throne room en dan council room.

Council room: take sword, take shieldstone, ga richting guardroom en dungeon cell. Op deze lokaties valt niets te vinden, ga terug naar throne room, ga richting courtyard dan castle gate/market place.

Market place: talk shapechanger kies A C A B, talk faerie kies B A A A A, talk merchant kies A, talk soptus ecliptus kies A A A, ga richting east, kies brynn-fann, talk faerie kies C C A, ga richting maze.

Maze: spreek hier de rode sprite aan met de naam RALPH, kies A, ga richting west, (wel waar).

Butterfly King: take crystal flower, talk Butterfly King, hij stelt je vragen, kies C A B C C, kies dan D, weer vragen, kies A A A C, ga 3x east, na tussen-demo kies je slathan ni patan.

Slathan ni patan: kies B B A B, give b.v crystal flower, kies B B, ga path af tot monster, put shieldstone op monster. Take tentacles, loop path af, ga cave in, daar - na talk shifter- kies je A A B A B A, praat hier na over de races, volgorde maakt niet uit, ga path east. Alleen kun je hier nog niet verder, ga terug naar de wachters, talk wachters kies B, na tussen-demo kies je soptus ecliptus.

Soptus ecliptus: talk trader, kies B A, dan geeft hij je de richting die je moet volgen. Schrijf deze op (bij mij was het n n w n n), SHAB = NORTH, FALLA = SOUTH, ECLIPTUS = WEST, eenmaal aangekomen op de goede plek, talk shamen kies C C A A A B A, talk guard kies A.

Tent: kies B C C B A, nu moet je een spel spelen. Als je 3 maal gewonnen hebt krijg je item van hem. Er zijn 3 items te winnen, dus 9x winnen. Eenmaal weer buiten talk shaman en kies A. Ga 2x east, na demo kies je hightower.

Hightower: talk stranger kies B C C A A, ga west en take (na waterval) gold nugget, ga achter waterval cave in, talk hermit kies alle vragen. Ga daarna terug naar waar je de stranger ontmoette (Llanie), klim hier via de rotswand omhoog. Bij het nest aangekomen, take feathers, use sword-carve up op bird figurine en je hebt een birdcall, klik aan "make noise" en er verschijnt een vogel. Kies A C C en klim verder, boven aangekomen attack sword op beast, na gevecht, ga west, take mud, talk shak kies C B A, ga east en klim omhoog, bij ingang toren aangekomen worden er wat vragen gesteld. Beantwoord ze zo: RED, HIS LEG, BEEF STEW.

Tower: throw mud op eye, ga east, take music box, take vortex stone, ga east, klik vortex stone, take magic from rope, take rope, take flask, put flask op metal plate, open petcock, take flask acid, open rat cage, take (uit cage) dead rat, put dead rat in freezer, take dead rat uit freezer, ratsicle, ga 3x west, ga in cell, take torch, ga south. Push bottom button, ga dark room in, ga south, push button, ga in cell, klik flask acid, kies pour contents of acid op floor, put rope op manacles, ga in hole, ga south, push top button, put ratsicle op door frame, put tentacle op teleportal, ga in machine room, put teleport door op window, ga south, ga doorway, STOP voor dragon deur en save het spel, maak een copy van de blue stone, klik polystone kies mimic op blue stone, ga dragon deur in. Zo gauw dit mogelijk is throw blue stone op circle of spheres, na demo, take black sphere, take map, take uit kist crystal bal en spirit bundle, ga naar uitgang toren, ga naar de plek waar de shak vogel je de weg versperde, ga west (oeps).

Pillar: look map en volg deze weg over de pilaren, bij nest take belt, eenmaal beneden, ga east, cave in, kies A A A, put spirit bundle op Llanie, talk to Llanie, kies THOU ART A ROSE-BUT NO! FOR NO ROSE AS FAIR DID EVER GROW IN ANY LAND. Klik doll aan, kies heal Llanie, ga nu naar de tent in de woestijn.

Tent: talk guard kies A, in de tent kies A A, speel weer het spel 6x winnen, 2 items, daarna biedt hij je iets te drinken aan, klik doll kies heal self, ga naar slathan ni patan.

Slathan ni patan: kies C B B B B, give soporific to guard, klik doll, kies heal self, vervolg je weg tot bij shifting monster, klik doll kies heal monster, loop door, talk shifter, ga nu naar de kikkers/padden waar het kroontje ligt, open flies (smullen jongens). Van hier naar de twee heren voor de tent in de woestijn.

Shaman: put feathers op bone, klik vortex stone, kies put magic into op partial bundle, give new bundle to shaman, kies B A, boven aangekomen kies D, ga east, zoek de goede weg over de floating disk, klik shifter ring, kies shift into snake, klik vortex stone kies take magic from vine, give dates to roc, take soul egg, put black sphere op roc's nest, ga west, talk shaman kies A, ga nu naar kasteel, gran callahach.

Gran callahach: kies B C A C B, klik doll, kies heal guard captain, kies B, ga well in, take coin, klik shifter ring, kies shift into seal, zwem west, kies elke vraag, ga naar towards ward, klik crystal bal, kies invoke power of, take emerald, ga trap door, put statue op stairway, ga west, klik parchment, kies speak words on beast, ga west, klik shifter ring, kies shift into bear, push king, put soul egg op king, kies A, klik wall switch, klik key crown kies wear, klik sword, kies attack to macmorn, klik amulet, kies invoke.

Cor Vink.

SHADOW CASTER: TIPS

LEVEL 1:
In de eerste 4 levels moeten er 4 hoofden van beelden gevonden worden om van het 4e naar het 6e level over te gaan. Meteen aan het begin krijg je de gestalte van Maorin, die zeer geschikt is voor ongewapende melee gevechten. Bij het beeld in het zuiden moet je met behulp van het gevonden "wand" de vliegende "kist" afschieten om een metalen driehoek te bemachtigen, welke op de stenen tafel geplaatst wordt om de teleporter naar level 2/3 vrij te geven. In het moerasgedeelte in het oosten gebruik je de resten van de vleesetende planten, die je tegengekomen bent om een "brug" over het moeras aan te leggen. Als je hier de meest oostelijke weg neemt, kom je in een kamer met drukplaten welke je met behulp van het "kattenzicht" van Maorin kunt zien en daarna ontwijken, opdat je geen fireballs hoeft te vangen. Als je hierna bij de vuren aankomt, dan gebruik je de gevonden shuriken om de doelschijven achter de vlammen af te schieten en daardoor de vlammen te doven.

LEVEL 2/3:
Level 2 en 3 bestaan uit dezelfde ruimte, éénmaal met en éénmaal zonder water. Om het water weg te laten lopen trek je aan de ketting in de noordoost hoek. Dan neem je de schedel in de kamer, waar je aan voorbij gezwommen bent en zet deze op het skelet in de zuidelijke kamer, waarna de geheime deur geopend wordt.

LEVEL 4/5:
Level 5 bestaat uit het kleine onbelangrijke onderwater level in het noordoosten van de kaart. Ga in level 4 naar de centrale kamer in het zuidwesten en neem de gebroken sleutel op. Je wordt nu omsingeld door een aantal palen, dat na enige tijd verdwijnt en er wordt een aantal geheime deuren geopend. Als je drie hoofden gevonden hebt, ga je naar het eiland in het noordoosten waar je het vierde zult vinden. Plaats de hoofden in de daarvoor beschikbare gaten in de vier wanden en de weg naar het 6e level ligt open.

LEVEL 6:
Je kunt over het acid in het noordwesten komen door op de bewegende doelschijf te gooien met je shuriken. Je komt nu een "eindmonster" tegen. Aan het einde van dit level kun je bij de obelisk de gestalte van Caun ontvangen.

LEVEL 7:
Vernietig de vier doelschijven om dan in de noordelijke ruimte gebruik te maken van de eerste teleporter. De overige teleporters bevinden zich achter gesloten deuren, die zich openen als je van andere levels terugkomt. Het vuur in het oosten is te doven door het gebruik van de iceball van de Opsis.

LEVEL 11:
Achter de eerste deur aan de linkerzijde bevindt zich een man, met wie je dient te spreken. In de noordelijke kamer trek je aan de ketting om de gesloten deuren te openen. In de gang naar het zuiden verspert een vat de weg. Caun kan hier overheen springen. Trek aan de ketting in het zuidwesten en pak met behulp van Caun's "lange armen" het armour. Je hebt in dit level twee trappen, één naar level 12 en één naar level 13.

LEVEL 12:
Buiten een hoop monsters en een plaats (noordelijke linker kamer) om je power op te hogen is er in dit level niet veel te vinden. Ga via de trap naar level 13.

LEVEL 13:
In het noordelijke deel (de wijnkelder) is niet veel te vinden buiten monsters. In het zuidelijke deel is er weer een "eindmonster" in de westelijke kamer en kun je de gedaante van Opsis vergaren bij de obelisk.

LEVEL 14:
In dit level heb je te maken met slaven en slavendrijvers en in het noordelijke deel met wederom een "eindmonster". (Als je de slaven verwondt, vallen ze je aan, anders niet.) Trek aan de stok in de kamer in het noordoosten, waardoor de plant energievolle vruchten begint te dragen.

LEVEL 15:
Vecht je door tot de kamer met het eiland in het noordoosten en trek aan de ketting. Haal de top van de obelisk en plaats deze op de obelisk om de gestalte van Kahpa (de kikker) te verkrijgen.

LEVEL 16:
Haal eerst de sleutel. De schatkist in het zuidwesten is belangrijk, dus sla deze zeker niet over. (Opsis is het eenvoudigst te gebruiken bij deze operatie.) Ook het onderwaterpistool uit de andere kist is nuttig. Tot slot nog de drietand halen en alle onderwatertuig aan Kahpa geven. Nu kun je in level 17 rond gaan kijken.

LEVEL 17:
Dit level is volledig onder water. De uitgang van dit level bevindt zich in het zuidwesten, maar voordat je hier door kunt gaan moet je eerst het zoveelste "eindmonster" verslaan en de water rune opnemen.

LEVEL 18/19:
Level 19 is het kleine volledig onbelangrijke onderwater gedeelte van level 18. Op level 18 gooi je eerst de water rune in het zuur om dit om te zetten naar mooi helder bronwater. Gebruik nu de sluipgang van Caun en haal bij de obelisk de gestalte van een Ssair. Als je deze gestalte aangenomen hebt, dan doen de overige Ssair je niets meer tenzij je ze aanvalt en wat dan nog!

LEVEL 20:
Eerst haal je met behulp van de "lange armen" van Caun de top van de obelisk in het noorden, nadat je de metalen schijf onderweg eenvoudigweg kapot gemaakt hebt. Beweeg over de vuurzee (zoals ook bij alle toekomstige levels) met behulp van Ssair. In de diagonale gang in het oosten worden fireballs op je losgelaten, dus er snel doorheen rennen lijkt een goede oplossing. Leg in de zuidoostelijke ruimte de rotsen op de drukplaten en de weg naar de teleporter is open.

LEVEL 21:
Dit level bevat enkele steenwanden, die na het verkrijgen van de gedaante van Grost opengeslagen kunnen worden. Gebruik bij het beeld van de kikker het "summon insects" gebeuren van Caun om de geheime deur te openen. Haal de zandloper en gebruik deze in de nis in het zuiden van de kamer met de bewegende obelisk in het zuidwesten. Ook Grost is geen geheim meer. Een leuke "grap" van de programmeurs is wel het boek dat je nu kunt vinden. Hierin staan de medewerkers aan het programma vernoemd.

LEVEL 22:
Om de teleporter in dit level tevoorschijn te toveren moet je drie kristallen verzamelen en deze op de drie kolommen plaatsen. De eerste kristal vind je in het noordwesten nadat je het stenen zwaard uit de noordoosthoek in het beeld in de kamer met de fireballs hebt geplaatst. Een tweede kristal ligt aan het einde van de oostelijke gang en de laatste vind je door via level 23 naar de geïsoleerde kamer te zwemmen en het hart aan het plafond te vernietigen.

LEVEL 23:
In dit onderbloed level is buiten wat monsters en de weg naar het bloedkristal niets te vinden.

LEVEL 24:
In dit level wacht dan eindelijk het echte eindmonster. De voorgaande eindmonsters vliegen aan je voorbij terwijl je hem verslaat. Als iemand dit te gemakkelijk vindt, laat hem dan eerst de drie geheime wanden onderzoeken, voordat hij zich op het eindmonster stort.

Kees Boons.

TITUS THE FOX

In Hintboek 2 staan codes vermeld voor de eerste 8 levels van dit behendigheidsspel. Deze blijken echter alleen te werken met de Amiga versie. Hieronder andere codes voor alle 16 levels, waarvan we hopen dat deze ook geschikt zijn voor de MS-DOS versie.

01) 2625
02) 8455
03) 2974
04) 4916
05) 1933
06) 0738
07) 2237
08) 5648
09) 6390
10) 8612
11) 4187
12) 1350
13) 9813
14) 5052
15) 3360
16) 2045

DE MINI GIDS

In deze rubriek kunnen onze lezers advertenties plaatsen, mits NIET VAN COMMERCIELE AARD! Handelaren kunnen onze advertentietarieven aanvragen. De redactie behoudt zich het recht voor advertenties te weigeren. Inzendingen kunnen gestuurd worden naar Postbus 516, 8200 AM Lelystad en dienen voorzien te zijn van naam, adres en evt. telefoonnummer. Advertenties met alleen postbusnummer of antwoordnummer worden niet opgenomen.

Plaatsing is GRATIS voor onze abonnees. Voor niet abonnees zijn de kosten FL. 2,50 per advertentie. Dit bedrag moet worden voldaan door het bijsluiten van postzegels bij de advertentieopdracht.

Advertenties voor de verkoop en ruil van software worden alleen geplaatst met de vermelding:

ORIGINELE SOFTWARE met ORIGINELE HANDLEIDING!

PC AANGEBODEN

GENISCAN GS-4500 grey scale handscanner 100-400 dpi. Inkl. controller, scanner software, OCR software en Dr. Genius op 5.25" diskettes. Verder kompleet met documentatie en verpakking. Vraagprijs FL. 90,=.
HP SCANJET 2P, desktop (flatbed) A4 greyscale scanner, 8-bits, 300dpi, 256 grijswaardes. Inkl. SCSI interface, kabels en met Deskscan 2 en Fotofinish software (3.5" + 5.25", werkt onder Windows). Vraagprijs FL. 590,=.
Paradise PVGA 1D SVGA/VESA kaart (WD90C30 chipset). ISA, 1Mb., max. 1024x786 bij 256 kleuren. Software 5.25". Vraagprijs FL. 89,=.
Spelsoftware (3.5"HD): Crusaders o/t Dark Savant, Plan 9 from Outer Space, Legend of Kyrandia. FL. 39,= p.st. Alle 3 titels samen FL. 99,=.
Bausch CN-3522SA extern modem. V21, V22, V22bis. Incl. voedingsadapter en software. FL. 69,=.
Prijzen excl. evt. verzendkosten.
Tel. 03200-47218 tussen 10.00 en 17.00 uur, redaktie Software Gids.

386SX/25Mhz., 2Mb. ram, 106Mb. harddisk, SVGA kl. monitor, SVGA kaart, 3.5"HD diskdrive, gameport, met veel extra software FL. 1475,=. Tel. 072-623349.

80386DX/33 met co-processor, 4Mb. geheugen, 80Mb. WD harddisk, 3.5"FDD, 2400 baud modem, joystick, 1Mb. SVGA VESA compatible kaart, SVGA monitor, Brother M1509 A3 printer voor FL. 2000,=. Schrijf of bel naar Marco Caspers, D. Bolhuisstraat 37, 2202 VE Noordwijk ZH. Tel. 01719-12788 tussen 18.00 en 21.00 uur, niet op maandag of dinsdag!! Vraag naar Marco.

Origineel met handleiding: Frontier Elite 2 FL. 70,=, Buck Rogers The Matrix Cubed FL. 50,=, Powerhits SCFI FL. 40,=, The Bard's Tale Construction Set FL. 40,=, Ultima Trilogie 1 t/m 3 FL. 40,=, Chessmaster 3000 FL. 25,=. Evt. ruilen tegen Dungeon Hack mogelijk. Tel. 075-163086 Simon Dekker.

Origineel met handleiding: Darkseed 3.5", Dune 3.5", After dark disks, Super Tetris disks, Eye o/t beholder 3.5", PC-KWIK Power Pack v2.1 disks. Alle software FL. 25,= p.st., alle 6 pakketten voor FL. 125,=! Hintbook Larry 1 t/m 5 p.n.o.t.k. The 7th Guest Limited Edition incl. video FL. 65,=. Tel. 020-6632044 of schrijf naar Jan Siebenga, Sumatrastraat 248hs, 1095 HV Amsterdam.

CD-ROM software: Megarace, Rebel Assault FL. 75,=, Monkey Island, Just Grandma and Me, Carmen Sandiego, SWOTL, Animals, Sherlock Holmes 1, Loom FL. 30,=. Multimedia Encyclopedia FL. 60,=. Op disk: Breakline FL. 30,=, Lamborghini American Challenge FL. 35,=. Alles incl. verzendkosten. Tel. 038-656892 (Rob).

Origineel met handleiding: HL1914-1918, Star Control 2 FL. 80,=, Bat 2, Caesar Deluxe, Heart of China, Gobliins 2, Fate of Atlantis, Startrek 25th FL. 60,=, Hill Street, Trolls, Titus the Fox, Supremacy, Castles, Utopia, Das Boot FL. 30,=.
CD's: Island Girls, Adult Sampler 93 FL. 15,=, Sound Sensation, Kodak Photo, PC Newsflash 1, Danger Hot Stuff 1, CICA Windows 92, Our Solar System FL. 20,=, Women of Venus, XXXextreme, DR Windows, Crossword Cracker, Dictionary & Languages FL. 30,=, Shareware Tiger 92, Gigabyte Gold 92 FL. 40,=, Hotpix 5, Shareware Bonanza FL. 60,=.
Hardware: Highscreen greyscale 256 FL. 225,=, Mitsumi CD-ROM single drive, geen photo cd's FL. 200,=, Tornado 3 2400 v24B/MNP5 extern FL. 150,=, Bausch Pocketmodem 2400 fax send 9600 FL. 125,=. Tel. 036-5323793 tussen 19.00 en 20.00 uur, vragen naar Arnold de Pater.

Origineel en kompleet: Monkey Island 2 FL. 30,=, Protostar FL. 40,=. Space Quest 4 FL. 15,=, Legacy FL. 50,=, MS-DOS 6.0 NL FL. 80,=. Bel 040-544408 alleen na 18.00 uur en NIET in het weekeinde. Vraag naar Martijn.

Origineel met handleiding: The Patrician FL. 60,=. SP201 en Castles FL. 40,= p.st. Imperium, Centurion Def. of Rome en Worlds at War FL. 15,= p.st. Stormmaster FL. 20,=. Midwinter 1 en 2 FL. 30,= p.st. Tel. 043-637267 (werkdagen, vragen naar Mike).

GS2000 + Islands & Ice, Betrayal at Krondor, Pirates Gold, High Command, Dark Sun CD-ROM, Eye o/t Beholder 1 t/m 3 CD-ROM FL. 65,= p.st. Strike Commander, Might & Magic 4 en 5 CD-ROM FL. 70,= p.st. SC Speech Pack, SC Tactical Ops, Might & Magic 3 FL. 35,= p.st. SC Playtester's Guide, Eye 2 cluebook, Dark Sun cluebook FL. 20,= p.st. Alles origineel en incl. verzendkosten. Tel. 02152- 42025.

Origineel met handleiding: Strike Commander, M. Jordan in Flight FL. 60,= p.st. FPS Football Pro, Seal Team, NHL Hockey, Sensible Soccer, Champ. Manager 92/93 + 93/94 datadisk, Champ Manager Italia, RAC Rally, Lotus, Prince of Persia 2, Pinball Dreams, Police Quest 3, Striker, TV Sports baseball, TV Sports Boxing, Bundesliga Manager Pro FL. 50,= p.st. Prem. Manager, Crisis i/t Kremlin, Nigel Mansell World Champ., Zool, Spear of Destiny, The Legacy, B17, Special Forces, Covert Action FL. 40,= p.st. Bel: 073-148213.

Sound Blaster Pro met CD-ROM drive incl. kabels, CD-caddy en Philips stereo mini-loudspeaker system. Z.g.a.n. met originele handleiding en installatie software. Verder o.a. CD's: SWOTL, Loom, MPC encyclopedia, San Diego Zoo The Animals, VGA Spectrum 600Mb. shareware. Disk: Lemmings. Richtprijs voor dit alles FL. 750,=. Tel. 05126-2791 tussen 19.00 en 22.00 uur.

386DX/40, 128Kb. cache, 60Mb. harddisk, 4Mb. ram, 1Mb. SVGA kaart, VGA kleur IBM, SoundBlaster pro deluxe. Alles samen FL. 1500,=. Tel. 02977-25072

King's Quest 5 FL. 40,=, Conquest o/t Longbow FL. 40,=, SWOTL FL. 30,= datadisk P80 en P38 FL. 15,= p.st., Their Finest Hour FL. 25,=, Powermonger FL. 40,=, Silent Service 2 FL. 40,=, M1 Tank Platoon FL. 35,=, Jetfighter 2 FL. 25,=, MFS 4.0 FL. 30,=, Sam & Max Hit the Road FL. 65,=. Bij aankoop van minstens 4 spellen een vijfde ander spel gratis (keuze uit Turtles, Hunt f/t Red October, Indiana Jones Last Crusade, Gunship, Populous, Freedom, Ninja Rabbits of Football manager). Alles is origineel!
Ook te ruil tegen Willy Beamish, Larry 5, Gobliins 3, Privateer, Aces over Europe en CD-ROM spellen zoals Indiana Jones Fate of Atlantis, Day o/t Tentacle, Return to Zork etc. Ook alleen origineel!!
Tel. 05906-2266 (Glimmen, Groningen, vraag naar Wim. Prijzen excl. porto).

Te koop: Jetfighter 2, AV8B Harrier, Harrier Jump Jet FL. 39,= p.st. Falcon 3.0 mission disk FL. 29,=, Master of Orion FL. 65,=, Stunt Island FL. 59,=, AOTP mission disk FL. 29,=, UFO Enemy Unknown FL. 75,=, CA-Compete spreadsheet voor Windows FL. 65,=, Norton Utilities 7.0 voor DOS 6.0 FL. 69,=, CD-ROM's Rebel Assault FL. 65,=, Shuttle FL. 45,=, Minerva 2/3/4 FL. 15,= p.st., Gulf War (time) FL. 45,=. Professionele MIDI interfacecard + sequencer voor Windows FL. 165,=. Alle software origineel. Bel: 02503-32823.

Te koop, origineel met handleiding: Strike Commander + speech + Tact. Operations FL. 99,=, Perfect General Trilogie, Campaign + Missiedisk FL. 59,= p.st., SWOTL, Great Naval Battles North Atlantic, Patriot, Gunship 2000, Police Quest 3, Comanche + missie disk 1 FL. 49,= p.st., Patton Strikes Back, Rommel FL. 39,= p.st., Steel Thunder FL. 29,=.
Gevraagd: Western front (kopen of ruilen). Tel. 020-6479428.

80386DX/40Mhz., Intel 80387 co-processor, 4Mb., VESA video interface, VGA kleuren monitor, 106Mb. harddisk, 1.44Mb. 3.5" floppy drive, 3 COM ports, 1 LPT port, serial mouse, SB compatible soundcard, 2400 baud hayes compatible modem, DOS 6.0, Windows 3.1 en computermeubel. Tel. 01150-72904 tijdens kantooruren.

Te koop of te ruil: Lands of Lore FL. 80,=, Might & Magic 3 FL. 50,=, Might & Magic 4 FL. 80,=, Future Wars FL. 40,=, Ultima Underworld 1 FL. 75,=, Ishar 1 FL. 50,=. Alles origineel met handleiding en doos. Evt. ruilen tegen Ishar 3, Dunmast 2, Monkey Island 2, Shadow Caster, Dracula of ander adventure. tel. 030- 211667

Power Monger FL. 35,= (origineel met handleiding). Evt. ook te ruil tegen ander leuk spel. Tel. 03200-27851 na 16.00 uur, vragen naar Sven Lucas.

Originele software in doos te koop. CD-ROM's: Indiana Jones FL. 50,=, Day o/t Tentacle FL. 50,=, Comanche FL. 40,=, Lost Treasures of Infocom FL. 30,=, Chessmaster 3000 FL. 25,=, SWOTL FL. 25,=, Dune FL. 30,=. Disks: Police Quest 4 FL. 50,=, Subwar 2050 FL. 40,=. Bel in het weekend Pieter Arentz op 073-890501.

Brother M1009 dot matrix printer, in goede staat, p.n.o.t.k. Tevens te koop of te ruil diverse originele spellen (o.a. Humans en Prophecy). Alleen ruilen tegen andere originele spellen. Tel. 01803-14577 (Pieter Simoons).

Moederbord 486SX/25 incl. CPU, VGA videokaart, multi I/O kaart, Soundblaster 2.0 FL. 495,=. Soundcard Media Vision ProSonic 16 FL. 210,=.
CD-ROM: Mega Race FL. 80,=, TFX FL. 80,=, Tornado incl. Desert Storm FL. 90,=, Space Shuttle FL. 45,=.
Disk: SimCity 2000 FL. 80,=, Rally Network Q FL. 75,=, FS 5.x Scenery San Fransisco FL. 80,= e.a. Alles origineel met doos en beschrijving. R. Vermeulen, 076-715743 tijdens kantooruren!

Te koop: History Line 14-18 FL. 60,=, Jimmy White Snooker FL. 50,= en Oranje Kampioen FL. 25,=. Originele software en dito handleiding. Tel. 076-426460 na 16.00 uur.

Te koop aangeboden (alles origineel in de doos en met handleiding): Ultima Underworld 2, Civilization, Eye o/t Beholder 2, Ultima 7 The Black Gate, Indiana Jones Fate of Atlantis. Alles samen voor FL. 200,= of ruilen tegen goed werkende handscanner. Tel. 020-6001314

Origineel met handleiding: Dagger of Amon Ra FL. 50,=, 3-in-1 (Robin Hood, Goblins 1, Sierra bordspellen) FL. 50,=, Legend of Kyrandia CD-ROM FL. 50,=. Ruilen ook mogelijk. Tel. 073-422986 na 18.00 uur, Harrie van Meurs.

Te koop: Trident videokaart type T8900, ISA, 1Mb. voor slechts FL. 89,=. Bel (liefst na 19.00 uur) 03429-2303 en vraag naar Gerbrand Visser.

Te koop, origineel in doos met handleiding: Speedball 1 FL. 5,=, Tennis Cup FL. 5,=, 3-D Construction Kit FL. 17,50, Larry 5 FL. 30,=, Robin Hood Conquest o/t Longbow FL. 30,=, Darkseed FL. 35,=, Return to Zork FL. 90,=. Alles samen FL. 200,=. Evt. ruilen tegen Xanth, Ultima 8, Spellcasting Partypack 3.5", Conquest of Camelot en/of 4D Sports Boxing. Ook alleen origineel en kompleet. Tel. 071- 144295 na 18.00 uur of schrijf naar Joost Polderman, Wasstestraat 67, 2313 JH Leiden.

CD-ROM's met handleiding: Mad Dog MacCree FL. 60,=, The 7th Guest FL. 55,=, Dune 1 FL. 25,=, The Animals FL. 25,=, Carmen Sandiego FL. 25,=, Monkey Island FL. 25,=, Just Grandma and Me FL. 20,=. Alles samen voor slechts FL. 175,=. Tel. 055-331497 (Ernstjan).

Te koop, origineel en inklusief handleiding, doos en andere toebehoren: Aces o/t Pacific FL. 50,=, Red Baron + Mission Builder FL. 50,=, Indiana Jones Fate of Atlantis + hintboek FL. 40,=, Fields of Glory FL. 50,=, Scenario Builder van Great Naval Battles FL. 20,=, SimCity 2000 FL. 65,=. Verder Software Gidsen 10 en 12 t/m 23 samen voor FL. 35,=. Tel. 04754-87296 na 17.00 uur, vragen naar John.

Comanche Maximum Overkill + Mission disk 1 en Prehistorik 2. In één koop FL. 75,=. Alles origineel. Tel. 04192-13350 (Marco).

Te koop in originele verpakking met handleiding: SimCity 2000, Subwar 2050, Privateer, Tornado, Incredible Toons, TFX. Vraagprijs FL. 50,= p.st. Wing Commander Academy, Mega Fortress FL. 30,= p.st. Falcon 3.0 + Operation Fighting Tiger FL. 60,=, X-Wing + B-Wing + Imperial Persuit FL. 75,=. Prijzen zijn excl. verzendkosten maar afhalen, onderhandelen of ruilen kan altijd. Ik zoek 7th Guest CD-ROM, Great Naval Battles CD-ROM, Sea Wolf snn 21, Rebels Assault CD- ROM, Aces over Europe. Tel. 02152-40381 na 19.00 uur (Ron Altena).

Origineel, incl. handleiding en verpakking. CD-ROM: King's Quest 5 FL. 40,=, King's Quest 6 FL. 70,=, Indiana Jones Fate of Atlantis FL. 60,=, Dune FL. 40,=, Megarace FL. 70,=, Doom FL. 10,=, Epic Pinball FL. 10,=, Sierra Sneek Peeks FL. 10,=.
3.5": Rex Nebular FL. 30,=, 386Max memory manager versie 6.0 FL. 90,=. De verzendkosten zijn voor mijn rekening. Alles in één koop FL. 350,=. Bel 01619-2572 ma t/m vr tussen 18.00 en 20.00 uur.

Judgement Rites FL. 79,=, Tornado FL. 69,=, Strike Commander CD-ROM FL. 79,=. Alles origineel, excl. verzendkosten. Alles samen incl. verzendkosten. Tel. 04780-86097.

Origineel en kompleet: per stuk FL. 15,=, per 5 stuks FL. 60,=, per 10 stuks FL. 100,=. De verzendkosten zijn voor mijn rekening. Jack Niclaus Golf + 2 courses, Golden Axe, Ninja Rabbits, Elf, Eye of Horus, Altered Destiny, King of Chicago, Darkspyre, Don't go Alone, Circuit's Edge, Defender o/t Crown, Windwalker, No Exit, Lowblow, Hard Nova, Rocket Ranger, Tongue o/t Fatman, Bop'n Wrestle, Double Dragon 2, Vaxine, Netherworld, Zoom (5.25"), Resolution 101, Highway Patrol 2, Robocop, Obliterator, Stormlord, Stargoose, Knight Force, Wild Streets, Fallen Angel, Bob Winner, Manhattan Dealers, Hostage, Football Manager 2, Mayday Squad heroes, Boulderdash Construction Kit (5.25"), Arctixfox, Quadralien, Fire & Forget. 10 Great games FL. 45,=, Movie Premiere FL. 35,=. Alles uit deze advertentie samen voor FL. 400,=. Tel. 013-354267, vragen naar Ivar.

Origineel met handleiding: Great Naval Battles + Scenario Builder (2 aparte verpakkingen) samen FL. 50,=. Ook samen te ruil tegen Stunt Island, The Legacy of Buz Aldrins Race into Space mits origineel en kompleet. Tel. 04754-87296 na 17.00 uur, vragen naar John.

Origineel met handleiding en verpakking, te koop of te ruil: High Command, The Perfect General, Patriot en Tank Platoon. Tel. 070-3689938.

Origineel en kompleet met handleiding en doos. Alles VGA, HD disks en inclusief verzendkosten. NIET RUILEN. Comanche Max. Overkill + 2 datadisks FL. 150,=, Mars Explorer (CD) FL. 120,=, Soundwonder soundcard FL. 100,=, X-Wing, Conquest o/t Longbow, Rex Nebular, Daughter of Serpents, Shadow President, Darklands, Mad Dog McCree (CD), Ultima 6 + Wing Commander (CD), Cyberrace (CD), Rebel Assault (CD), Mortal Kombat, Alone i/t Dark (CD), Wolfenstein 3-D commerciele versie FL. 80,= p.st. Dune 2, XF5700 Mantis (CD), Twilight 2000, 7th Guest (CD) FL. 70,= p.st. Laser Squad, Wing Commander 2, Dinosaurs! (CD), Wolfpack (CD), Romware Sounds 1 t/m 4 (4 CD's) FL. 60,= p.st. Strike Commander data disk, Space Quest 4 (CD) FL. 50,= p.st. The Big 100 FL. 20,=. Tel. 073-218959, Den Bosch, vraag naar Jeroen.

AMIGA AANGEBODEN

Amiga 500, 1Mb., muis, 2e diskdrive (3.5") + Philips CM8533 video/RGB kleuren monitor, joypad. Inkl. documentatie, kabels en software FL. 499,=.
Prijs excl. evt. verzendkosten.
Tel. 03200-47218 tussen 10.00 en 17.00 uur, redaktie Software Gids.

Amiga 500, 1Mb., kleuren monitor, 2e diskdrive en veel originele software. FL. 1000,=. Tel. 030-211667.

Amiga 500, 1Mb., muis, joystick TV modulator, meer dan 200 diskettes met software waaronder muziekprogramma's, Monkey Island 2, Titus the Fox, A-Train, Software Gids 10 t/m 21 en andere software(Amiga) bladen. Alles in zeer goede staat. P.n.o.t.k. Tel. 05160-15909 (Marc).

Amiga 500, 2Mb., en modulator voor TV. Originele software: Workbench 1.3.2, Fusionpaint, Crazy Cars, Gunship 2000, Knights o/t Sky, Elite 2, Reach f/t Sky, Microprose Golf, B17 Flying Fortress, Special Forces, F117A Stealth Fighter 2. Alles in één koop FL. 400,=. Tel. 03462-66689.

Amiga 500, 1Mb., 1084S kleuren monitor, harddisk 20Mb., externe diskdrive, 50 originele spellen (o.a. PQ2/3 en Larry), draaibaar plateau voor monitor. Prijs FL. 495,=!!. Tel. 08385-17288.

Amiga 500, 1Mb. (met clock), nieuwe muis, The Arcade joystick, Commodore 1084S monitor. Alles in originele verpakking met handleidingen, 126 diskettes met spellen, Amiga 1.3.3 Workbench + extra's 1.3.3 + diskettebak. Prijs FL. 990,=. Tel. 02995-3990 (Menno). Niet bereikbaar van 15 juli t/m 12 augustus.

Origineel met handleiding: Storm Master, Their Finest Hour, Monkey Island FL. 30,= p.st. Narco Police, Iceman, Operation Stealth, Conquest of Camelot, Dragons at Flame, Colonel's Bequest FL. 25,= p.st. The Plague, Xenoprobe, Lancelot FL. 10,= p.st. Ruil mogelijk. Tel. 08896-3097.

Alles origineel en kompleet. Per stuk FL. 10,=, 5 stuks voor FL. 40,=. De verzendkosten zijn voor mijn rekening. Globulus, Cisco Heat, Addams family, Nightdawn, Hybris, Leatherneck, Xybots, Xenon, Double Dragon 2, Pacmania, Vigilante, Eagle's Nest, Crash Garrett, Heavy Metal Heroes, Rebellion, Joe Blade 2, War Machine. Alles in één koop FL. 150,=. Tel. 013-354267, vragen naar Ivar.

Wolfpack FL. 25,=, Woody's World FL. 25,=, Escape from the planet of the Robor Monsters FL. 10,=. Alles samen voor FL. 50,= of ruilen tegen Civilization of Populous 2. Alles origineel met handleiding. Tel. 033-808728

Ik heb: F-29 Retaliator, A320 Airbus Europe, Syndicate, F-16 Combat Pilot, Battle Hawks 1942, Monkey Island 1, Overdrive. Ik wil Elite 2, Skid Marks, Mortal Combat of ander goed strategiespel. Mijn software is ook te koop. Alles origineel met handleiding en doos. Tel. 05987-26909.

Wing Commander FL. 15,=, Castles FL. 5,=, Robosport FL. 15,=, Frontier FL. 45,=. Ook te ruil tegen ander leuk spel. Alles origineel met handleiding. Tevens joypad te koop voor Atari en Commodore systemen voor FL. 20,=. Tel. 04132-64779.

Black Crypt, Epic, Power Up (compilatie Xenon 2, Lombar Rally, TV Sports Football, Bloodwych), Thunderhawk, Battle Command, Star Control, Altered Destiny, Centurion, Bards Tale 3, The Newzealand Story. In één koop FL. 125,=. Prijs excl. verzendkosten. Alles origineel en compleet met handleiding. Tel. 03435-74334 na 18.00 uur.

ATARI AANGEBODEN

Atari 520STFM homecomputer incl. spellen, joystick, muis en toebehoren FL. 150,=. Koopje! Tel. 04951-32401, vragen naar Bert Brugman.

NINTENDO AANGEBODEN

Super Nes incl. bijbehorende accessoires FL. 170,=. Games: Super Probatector FL. 50,=, Gradius 3 FL. 50,=, Final Fight 2 FL. 110,=, Super Empire Strikes back FL. 115,=, Super Mario World FL. 60,=. Hardware: Snes propad FL. 20,=, converter FL. 35,=, PC joystick FL. 15,=. Tel. 04951-32401, vragen naar Bert Brugman.

Super Nintendo USA met joypad en het spel Super Castlevania 4. Alles in originele verpakking FL. 199,=. Tel. 04192-13350 (Marco).

SEGA AANGEBODEN

Sega Game Gear met Columns, Monaco GP, Wimbledon Tennis, Sonic 2, Olympic Gold, Spiderman, Taz Mania en een Gear Master samen voor FL. 500,=. Tel. 076-426460 na 16.00 uur.

PC GEVRAAGD

Gevraagd: Civilization DeLuxe en Civilization Multiplayer. Tel. 03200-27851 na 16.00 uur, vragen naar Sven Lucas.

Met spoed te koop gevraagd: Star Control 2, alleen origineel met handleiding en doos. Noem maar een prijs. Evt. ook te ruil tegen Flashback (ook origineel). Bel 02155-17098 (vraag naar Stijn) of schrijf naar Stijn Beckers, Jan Thijssenhof 1, 3762 XG Soest.

C64 GEVRAAGD

Commodore 64 gevraagd. Voor een goed werkende C64 heb ik max. FL. 200,= over. Over de prijs van een defecte C64 kunnen we onderhandelen. Tel. 02152-50425.

PC RUILEN

Ik heb origineel met handleiding X-Wing te ruil tegen Subwar 2050 en Flashback (evt. met bijbetaling) tegen Star Control 2 of Stunt Island. Ook alleen origineel. Bel 02155-17098, vraag naar Stijn.

Ik heb Larry 6, SQ 5, KQ 5, Lemmings 2, X-Wing + Imperial Pursuit, Doom, Dune 1/2, Indy 4, SimCity 2000, Wing Commander 1/2, Privateer, Monkey Island 2, EOB 2, Hand of fate, Lost in Time, Goblins 3, Subwar 2050, Mortal Combat, Street Fighter 2, Body Blows, Fields of Glory, Sam & Max Hit the Road, Walls of Rome, MFS 5.0, Indycar racing, Prince 2, Willy Beamish, Epic Pinball + Silverball, Dark Seed, Syndicate, Space Hulk, Jurassic Park, Freddy Pharkas, Spelljammer e.a. Ik zoek Shadowcaster, Zool, Rally, Betrayal at Krondor, Return to Zork, Elite 2, Fire & Ice, Arena, Stonekeep, Ultima 6/7/8, Legend of Kyrandia, Robocod, Hired Guns, Companions of Xanth, PQ 4, QFG 4, Gabriel Knight, Innocent until caught, Magic Boy, Fantasy Empires, The Legacy, Lands of Lore, EOB 1/3, Unlimited Adventures, Might & Magic 3/4/5, Gamemaker, Underworld 2/3, Civilization Deluxe en 2, Dungeon Master 1/2, Dark Sun, Stronghold, Veil of Darkness, Elvira 2 en andere. Alles alleen origineel en kompleet met handleiding. tel. 01804-20357 (David).

Mijn Simon the Sorcerer, Indy 4, Freddy Pharkas, Laura Bow 2, Larry 5, Cruise for a Corps, Lawnmower Man CD, The 7th Guest CD ruilen tegen jouw Sam & Max, Larry 6, Return o/t Phantom, Metal & Lace 18+, Gabriel Knight CD, Rebel Assault CD. Alles origineel en kompleet. Tel. 04756-3316 na 2.00 uur, vragen naar Rene.

Origineel met handleiding: mijn Day o/t Tentacle CD-ROM, Build & Race Motor Stars CD-ROM, TFX CD-ROM, Mantis + Speech Pack, Team Yankee, Wayne Gretzky Hockey 1, Inspecteur Banaan en 3-D Construction Kit ruilen tegen een recent spel. Niet origineel, niet bellen! Tel. 05924-2938 (Sven).

Mijn Stronghold of Sorcerian tegen jouw Fantasy Empires of Hired Guns. Mijn Metal & Lace (incl. 18+), Empire Deluxe of Sorcerian tegen jouw Lands of Lore, Companions of Xanth, The EOB Trilogy (disk), The patrician, Shadowcaster of Aces over Europe. Alles origineel en kompleet met handleiding. Bel of schrijf naar Sietse den Haan, De Kogge 7, 1398 CE Muiden. tel. 02942-63005 tussen 17.00 en 22.00 uur.

Ik heb origineel met handleiding: Day o/t Tentacle, Lands of Lore, Sam & Max, World of Xeen (Clouds + Darkside), Summoning, Dungeon Hack, Ishar 2, Hired Guns, Mortal Combat, Syndicate, Cobra Mission, Goblins 1/2/3, Epic Pinball, Silverball, Pinball Fantasies, Bodyblows, Oscar, Warlords 2, Simon the Sorcerer en Stronghold. Ik ben op zoek naar: Robobabes + upgrade, Syndicate upgrade, Blade of Destiny, Quest for Glory 1 SVGA, Bodyblows 2, Siege, Tony La Russa Baseball 2, Veil of Darkness en andere leuke spellen. Alles origineel en kompleet. Bel 020-6908175 en vraag naar Arjan of schrijf naar Geerdinkhof 516, 1103 RH Amsterdam.

Ik heb Links 386, Simon the Sorcerer, Jurassic Park, Ultima 7 Serpent Island, King's Quest 5 en wil ruilen tegen jouw Stonekeep, Stunt Island, Eight Ball Deluxe of ander leuk spel. Evt. ook te koop voor FL. 35,= p.st. Alles origineel met handleiding. Tel. 01640-46007, vragen naar John.

Ik heb, origineel en kompleet: King's Quest 6, Monkey Island 2, The Animals CD-ROM, Ecoquest CD-ROM, Gabriel Knight CD-ROM, Loom CD-ROM, Monkey Island CD-ROM en Lost in Time CD-ROM. Ruilen tegen andere spellen; CD-ROM bij voorkeur tegen andere CD-ROM's. Bel: 08373-16396, vragen naar Akshay.

Mijn Betrayal at Krondor, Spellcasting 101, Street Fighter 1 tegen jouw Lands of Lore, Syndicate, Veil of Darkness, Dark Sun, Strike Squad. Alles alleen origineel met originele handleiding. Tel. 04760-75827 (Hans, alleen op zondag tussen 18.00 en 20.00 uur).

Te ruil: Darklands, Rise o/t Dragon, Cyberrace, Day o/t Tentacle, Operation Stealth, Zak Mackracken (5.25"), Baron Baldric, Fury o/t Furries, SWOTL (CD) en Software Gidsen 5, 7 en 8. Alles is evt. ook te koop. Gezocht: Police Quest 1 EGA, Space Quest 1 EGA, Quest for Glory 1 en 2, Larry 1 VGA, Ecoquest 2, The Even More Incredible Machine, Police Quest 4 of ander goed spel, Software Gids nr. 6 en hintboeken. Alle software origineel en compleet met handleiding. Bel 085-250006 (Hans).

Mijn Eye o/t Beholder 2, Empire Deluxe, Stronghold tegen jouw Stunt Island, Betrayal at Krondor, Mantis + Speech Pack, SimCity 2000, Starlord of Starcontrol 2. Alles origineel en kompleet. Tel. 05286-1643 (Hilmar, in het weekend). Niet origineel, niet bellen.

Mijn Ultima 7, Ultima 7 Serpent Island, Flashback, Wizkid te ruil tegen Stunt Island, Flightsim Toolkit, Tornado of ander goed spel. Bij ruil tegen Stunt Island Speedball 2 of Spacewrecked gratis! Alles alleen origineel met handleiding. Tel. 071-170973 (Tijs).

Origineel met handleiding: King's Quest 6, Police Quest 4, Ultima 2 + 8. Op CD- ROM: Lawnmowerman, Rebel Assault, Sherlock Holmes en Loom. Ruilen tegen andere goede spellen. Tel. 04168-1300.

Origineel met handleiding: Monkey 2, Protostar, Sam & Max, Formula One Grand Prix en Star Trek JMR. Ruilen tegen Gateway 2, Lure o/t Temptress, Simon the Sorcerer, Betrayal at Krondor, Larry 6. Alleen origineel met handleiding. Tel. 040-539201.

Mijn King's Quest 6 + Ishar 2 + Space Quest op CD-ROM tegen jouw Dragonsphere + FL. 25,= of het spel Myst. Beiden ook op CD-ROM en kompleet met handleiding. Tel. 053-320449 tussen 18.00 uur en 20.00 uur.

Ik heb Sensible Soccer en SimCity 2000 origineel met handleiding. Ik zoek Micro Machines, wargames en wargames bordspellen. Ook Civilization (het bordspel) + uitbreidingsbanen en Formule DE zijn welkom. Omdat ik in het buitenland zit kan een reaktie even duren. Schrijf naar Peter Heuvelman, ms. Hendrik, Molenvlietsingel 22, 2922 AA Krimpen a/d IJssel.

Mijn originele Comanche, Dracula, Rebel Assault, The 7th Guest. Alles op CD-ROM en The Legacy op 3.5". Bij ruilen van één van deze spellen Blue Max gratis. Ik zoek: Hell Cab, Strike Commander, Lawnmower Man en andere recente spellen, liefst op CD-ROM. Uiteraard origineel. Tel. 01723-8818, vragen naar Martin.

Mijn Police Quest 1 VGA of Syndicate zijn te koop of te ruil tegen Falcon 3.0, Master of Orion, Pirates Gold, Wing Commander Academy of andere goede spellen. Alles alleen origineel en kompleet. Tel. 05752-6464 (Remco).

Mijn Red Baron, Ecoquest, Titus the Fox, Trolls, Exact Privé, A-10 Tank Killer 1.5, Oranje Kampioen, F-117A Stealth Fighter 2.0, Accolade Pro Sports Challenge tegen jouw Falcon 3.0, Comanche Max. Overkill, Shareware Overload Trio, Oscar CD, B-17 Flying Fortress, Pacific Islands, Aces o/t Pacific, SWOTL, Police Quest 3 VGA of Tornado. Alles origineel en met handleiding!! Tel. na 18.00 uur: 02526-75030 (Peter).

Mijn SimCity 2000, F-15 Strike Eagle 3 of Larry 5 tegen jouw Comanche Max. Overkill (evt. op CD), Tornado, Sam & Max Hit the Road, Motorstars, Backroad Racers, Excellent Games CD, Police Quest 4, Seal Team, Corel Draw 3.0, Rally, Mad Dog McCree, Blue Force, 7th Guest. Alles alleen origineel en kompleet! Tel. na 18.00 uur: 02526-75030, vraag naar Peter.

Ik heb de volgende CD-ROM pakketten: Rebel Assault, Mad Dog McCree, Hell Cab en MPC Pack 1 (Jets, Props, MPC Wizard en Mozart). Ik wil ruilen uitsluitend tegen CD-ROM games of toepassingen. B.v. Outpost, Stonekeep, Gabriel Knight, Dragon Tales, Megarace, Ultima 8, etc. Tel. 03435-74334 na 18.00 uur.

DIVERSEN

Gezocht: Software Gidsen nr. 1, 2, 3, 6 en 7 tegen FL. 5,= p.st. en evt. verzendkosten. Liefst omgeving Eindhoven. Tel. 040-122147, vragen naar Mike.

Kontakt gezocht met hobbyisten die hacken in save-games en makers van tables voor Game Wizard. Tel. 01687-3724.

Kontakt gezocht met MS-DOS en/of Super Nintendo gebruikers. Tel. 08850-14877 (Koen Elling).

Gevraagd: Software Gidsen 1 t/m 9 en 11. Help me s.v.p. aan deze bladen, ik wil ze graag hebben. Tel. 01185-2678

Gezocht: duidelijk en uitgebreide documentatie over Autodesk 3D Studio. Tevens programmacodes voor het afbeelden van .GIF, .PCX of .BMP plaatjes, evt. tegen vergoeding. Tel. 05286-1643 (Hilmar, in het weekend).

Hoog Spel 5 t/m 26 in goede staat in één koop FL. 75,= excl. verzendkosten. Tapestreamer Colorado 250Mb. met PC-10 controller kaart. 8 maanden oud, i.g.st. FL. 450,=. Tel. 033-754062 (Cor).

Tornado FM-144E extern fax-modem, Hayes compatible, 14400 baud fax+modem. Met datacompressie V.42 bis/MNP class 5, V32 bis/V.32/V.23/V.22 bis/V.22/V.21 standaard. Compleet met handleidingen, originele verpakking en 3 jaar garantie. Prijs FL. 550,=. Tevens Logitech geluidskaart. 100% Soundblaster Pro compatible in perfecte staat en nog ca. 1,5 jaar garantie. Prijs FL. 150,=. Verder wegens aanschaf tapestreamer 2e hands diskettes FL. 13,50 per 10 stuks. Over de prijzen valt te praten. Bel 01620-35828 en vraag naar Berend.

Gevraagd: codes om in Stratego te komen. Wie heeft ze? Graag opsturen naar: Dirk van den Broek, Stationsstraat 150, 3620 Lanaken, Belgë.

Gezocht: programma's ter voorbereiding op het muziektheorie-C-examen. Ook programma's om intervallen, toonhoogten e.d. te leren herkennen (met SB of AdLib ondersteuning) zijn welkom. Bij voorkeur PD- of sharewareprogramma's. Tel. 05496-73595, vragen naar Arjan.

Gezocht: Programmeurs, tekenaars en muziekspecialisten om een game-developers team op te zetten. Schrijf naar Marco Caspers, D. Bolhuisstraat 37, 2202 VE Noordwijk ZH.

D+S Software HET adres voor al Uw PC-software bijv.

Titel	Prijs
Lawnmower Man CD	129
Leather Goddesses of Phobos 2	139
Legend of Kyrandia CD	129
Legend of Kyrandia CD OEM	59
Kyrandia II: Hand of Fate	108
Kyrandia II: Hand of Fate CD	**129**
Lemmings + No More Lemming	108
X-Mas Lemmings	49
Lemmings II	108
Lemmings 1 + 2 CD	**89**
Links 386 Pro	139
Castle Pines Golf Club	59
Firestone	59
The Lost Admiral	108
Lost Treasures of Infocom	139
Lost Treasures of infocom II	89
Lure o/t Temptress	**45**
MS Dinosaurs CD	149
Mad Dog McCree CD-OEM	**59**
Man Enough CD	119
Manhunter II	98
Mantis	59
Martian Dreams	108
Master of Orion	108
Maupity Island	49
Medieval Lords	39
MegaRace	98
Megatraveller II	108
Merchant Prince	119
Mig-29 Fulcrum	89
Mig-29 Super Fulcrum	129
Monkey Island II	98
Mortal Kombat	89
Myst CD	159
N.F.L. Football	79
N.H.L. Hockey	119
Pacific Strike	**139**
PS: Speech	**59**
Pacific War	108
Patton Strikes Back	119
Perfect General Pack	129
Perf. Gen. WW II Battles	69
Phantasy Bonus Edition	59
Pictionary	39
Pinball Fantasies	108
Pirates Gold	119
Police Quest I, II	à 49
Police Quest IV	108
Pools of Darkness	79
Power Game Pack	149
Power Hits	89
Powermonger	49
Prehistorica CD-OEM	**49**
Premier Manager II	98
Prince of Persia	49
Prince of Persia II	108
The Prophecy	89
Prophecy 1: The Viking Child	39
Prophecy o/t Shadow	108
Protostar 3½" of CD	98
Quantum Gate CD	149
Quest for Adventure	119
Quest fro Glory IV	108
Railroad Tycoon deLuxe	108
Rampart	98
Ravenloft 3½" of CD	**119**
Rebel Assault CD	108
Red Baron	108
Red Crystal	108
Resolution 101	39
Return to Zork 3½" of CD	108
Return to Zork CD OEM	79
Reunion	**108**
Rex Nebular	119
Rise o/t Dragon	108
Robin Hood	89
Sci-Fi Powerhits	89
Sam & Max 3½" of CD	**108**
Sargon IV	39
Seawolf SSN-21	119
Secret o/t Silver Blades	89
Secret Weapons o/t Luftwaffe	108
Shadow o/t Comet	119
Shadow Caster	119
Shadow Caster CD	129
Shadow Lands	89
Shadow Sorcerer	89
The Shadow of Yberius	79
Sherlock Holmes 1 CD-OEM	59
Sierra Award Winners	159
Sid Meijer Triple Pack	98
Silverball	89
Sim City CD	**139**
SimCity 2000	108
SimCity 2000 Great Disasters	39
Sim Farm	89
Sim Life	108
Simon the Sorcerer	108
Spectre VR	108
Spellcasting Party Pack CD	108
Space Hulk	119
Space Quest IV, V	à 108
Starlord	119
Stellar Crusades	98
Strike Comm: Tact. Operations	69
Strike Commander Compleet CD	119
Stronghold	108
Star Trek: Judgement Rites	108
SubWar 2050	119
Syndicate + Am. Revolt CD	**129**
T.F.X. + patch	119
T.F.X. CD + patch	129
Terminator 2029	108
Term. 2029: Oper. Scour	79
Terminator Rampage	108
Their Finest Hour	**45**
Treasure Trap	39
Treasures o/t Savage Frontier	89
UFO 3½ of CD	**119**
Ultima VII	108
Ultima VII dl. 2	119
Ultima VII CD Compleet	129
Ultima VIII	129
Ultima 8: Speech Pack	59
Ultima VIII CD + Speech	169
Underworld	79
Underworld II	119
Uncharted Waters	119
Unnecessary Roughness	108
Veil of Darkness	98
Vette	69
War in Russia	108
War in the Gulf	89
Warriors of Legend	49
Whales Voyage	98
Who Shot Johnny Rock	108
Wing Commander	59
Wing Comm Secret Mission 1+2	59
Wing Commander + Ultima 6 CD	98
Wing Commander II	108
WC II: Spec. Operation 1+2	79
Winter Olympics	98
Wizard 2 CD-MPEG	108
Wizardry 7 Crusaders	108
Wizardry 5+6+7	119
World War II	108
Wrath o/t Gods CD	**129**
X-Wing	119
Imperial Persuit	49
B-Wing	59
Wrath o/t Demon	89
Yserbius	79

MAC:

Titel	Prijs
Operation Crusader	**139**
Sim City 2000	119
Syndicate	**119**

FLIGHTSIMULATOR 5:

Titel	Prijs
MS Flightsim 5	108
Real Weater Pilot	79
Scenery Austria/Tyrol	89
Scenery Italy	119
Scenery New York	59
Scenery Paris	59
Scenery Washington	119

DIVERSE HARDWARE:

Artikel	Prijs
Cyberman	259
Gravis Analog Pro	119
Gravis Gamepad	69
Gravis Ultrasound	379
16-Bit Recording Option	298
RealMagic Lite MPEG Controller	**799**
Soundblaster Pro deLuxe	269
Soundblaster 16	489
Soundblaster CD-Rom Upgrade	749
Thrustmaster FCS	229
Thrustmaster Formula T1	398
Thrustmaster Rudders	339

DIVERSE BOEKEN:

Titel	Prijs
Computer Gaming World	10
Empire Strategy Guide	49
Hintboek Lands of Lore	32
Links Pro Tour Guide	39
Outpost Strategy Guide	**49**
PC Games Bible	39
Populous 1&2 Guide	39
Quest for Glory Compendium	49
QuestBusters 35 actuele oplossingen	49
QuestBuster Keys	**49**
Sim City 2000 Guide	**49**

VERWACHT:

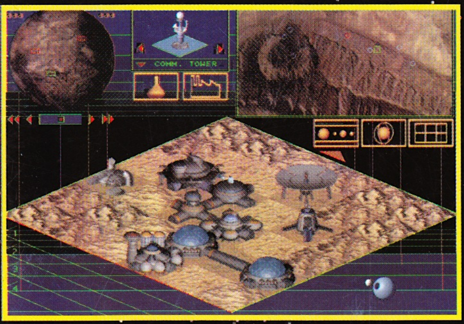
Titel	Verwacht
11th Hour CD	sept.
1942: Pacific Air War 3½"	juli
Across the Rhine 3½"	aug.
Dark Legions 3½" en CD	juli
Grandest Fleet 3½"	juli
Harpoon II 3½"	aug.
Outpost CD	juli
Theme Park CD	juli
Tie-Fighter 3½"	aug.

LET OP !!! Door de veranderende (lees verhoogde) verzendkosten zijn we gedwongen een andere politiek te volgen. Dit houdt in dat we pér verzending Fl 10,- in rekening brengen. De prijs van de pakketten is hierop aangepast en degene die meerdere pakketten aankoopt heeft hier voordeel van. Levering geschied uit voorraad (uitzonderingen daargelaten) en een acceptgiro is bijgevoegd. Verzending gaat via de PTT (we maken gebruik van 24-uurs service en verzekerde verzending) en de pakketten worden vanzelfsprekend goed verpakt. Onze prijzen zijn incl. BTW en onder voorbehoud.

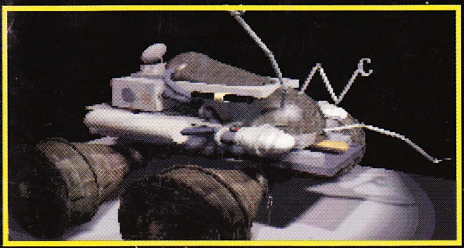


OUTPOST™

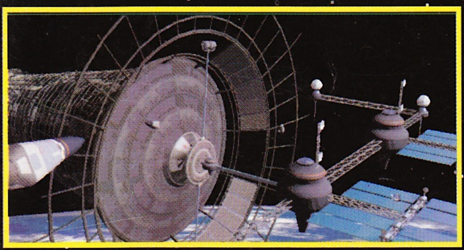
The Legacy Of Earth Depends Upon Your Survival



A virtual reality interface lets you build and control the growth of your colony.



You can build and operate a large variety of robots, including Explorer robots, Miner robots, and Bull-dozer robots.



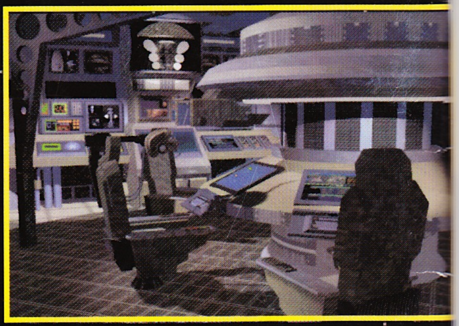
Begin your journey on the mother of all motherships.

Earth is destroyed by a catastrophic event, and you're responsible for rebuilding civilization on another planet. Where you go and if you survive is up to you and there's a galaxy of possibilities.

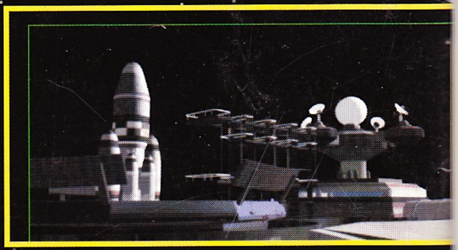
Based on NASA research in planetary science, robotics, terraforming, and interstellar spacecraft design, OUPOST places you in control of the most comprehensive strategy simulation ever developed for the PC.

From the colonization starship to the robo-miners and monorail systems you'll use on the planet surface, OUTPOST's photo-realism and 3-D rendered animations are unprecedented.

Develop agriculture, mining and manufacturing to survive, and then invest in research and recreation facilities to make life more comfortable for your colonists - hopefully they'll be around long enough to enjoy it. Because, in the end, the decisions you make will determine the destiny of mankind.



The command structure allows you to analyze the overall status of your colony.



State-of-the art 3-D graphics..



Fuel up on Jupiter's hydrogen atmosphere.

OUTPOST is available on PC CDROM (Floppy version coming soon)

«One of the few games which are truly part of the "new age"»

PC Player

a **SIERRA®** *Production*

HomeSoft, Küppersweg 61-65, 2031 EB Haarlem • Tel. 023-311241 • Fax: 023-318488
Bel voor een geautoriseerde dealer.